WICHTIG
Bitte Vor Gebrauch Des Keyboards Lesen!

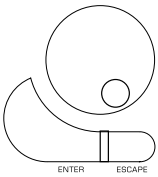
Wir beglückwünschen Sie zum Kauf Ihres neuen Generalmusic Equinox Synthesizer Workstation! Dieses Instrument ist mit einem modernen Flash ROM Speicher ausgestattet, damit Ihr neues Keyboard laufend von Diskette auf den aktuellen Stand der neuesten Features und Verbesserungen gebracht werden kann. Damit das Instrument einwandfrei funktioniert, ist es daher von höchster Wichtigkeit, daß Sie sich, bevor Sie Ihr Instrument erstmalig benutzen, genau an die nachfolgend beschriebenen Schritte halten. Fragen Sie Ihren autorisierten Generalmusic Händler nach den interessanten neuen Features, die Sie in Zukunft in das Flash ROM laden können.

SCHRITT 1 Legen Sie bei AUSGESCHALTETEM Instrument die beigepackte Generalmusic Equinox Operating System (Betriebssystem) Diskette in das Laufwerk ein. Schalten Sie danach das Instrument EIN.

SCHRITT 2 Auf dem Display des Instruments sehen Sie folgende Meldung:
Loading OS-DISK clears ALL MEMORY!! <Enter to Load/Escape to abort>

Druken Sie ENTER und warten Sie ca. 3 Minuten, bis das neue Betriebssystem geladen ist. Wenn der Ladevorgang abgeschlossen wurde, erscheint im Display folgende Meldung:
Loading Successful!! <Enter to continue>
Drüken Sie jetzt noch einmal ENTER, und das Istrument durchläuft die Normalbetriebs-Displayanzeigen. Sie können das Instrument zur Vorbereitung des nachfolgend beschriebenen, letzen Schrittes jetz AUSSCHALTEN.
WICHTIG: NEHMEN SIE DIE SYSTEMDISKETTE AUS DEM LAUFWERK, BEVOR SIE MIT DEM LETZTEN SCHRITT FORTFAHREN!

LETZTER SCHRITT DREHEN SIE BEIM EINSCHALTEN DAS DIAL, bis folgende Meldung im Display erscheint:
!!WARNING!! Dial on Power-Up Requests Memory Clear!!
<Enter to clear/Escape to abort>



Drüken Sie ENTER. Sie haben jetzt den Aktualisierungsprozess abgeschlossen und Ihr Generalmusic Equinox befindet sich nunmehr dauerhaft auf dem neuesten Stand.

Anmerkung: Eventuell erhalten Sie beim ersten Einschalten des Instruments eine Batterie-Warnmeldung. Diese Meldung verschwindet, wenn Sie das Instrument angeschlossen und einige Stunden lang eingeschaltet belassen haben. Während dieser Zeit wird die interne Batterie, welche die neuen Daten im Speicher hält, aufgeladen. Erscheint die Warnmeldung beim Einschalten des Instruments, drüken Sie einfach ENTER oder ESCAPE um fortzufahren.

EQUINOX

GENERALMUSIC

271253

EQUINOX

Handbuch

Cod. 271253 German

VORSICHT
STROMSCHLAG-GEFAHR
GERÄT NICHT ÖFFNEN
VORSICHT: ZUR VERMEIDUNG VON VERLETZUNG DURCH STROMSCHLAG DAS GEHÄUSE NICHT ÖFFNEN. IM INNEREN DES GERÄTES BEFINDEN SICH KEINE BEDIENUNGSELEMENTE. SERVICEARBEITEN NUR DURCH QUALIFIZIERTE FACHLEUTE.

Blitz mit Pfeil in einem gleichschenkligen Dreieck weist den Benutzer darauf hin, daß sich innerhalb des Gerätes nicht isolierte, spannungsführende Teile befinden, die eine Gefahr durch Stromschlag darstellen.

Das Ausrufungszeichen in einem gleichschenkligen Dreieck weist den Benutzer darauf hin, daß es sich um wichtige Dokumentationen und Serviceunterlagen handelt.

WICHTIGE SICHERHEITS-HINWEISE

HINWEISE BETREFFEND FEUERGEFAHR, ELEKTRISCHEN SCHLAG ODER VERLETZUNGSGEFAHR.

1. Vor Benutzen des Gerätes alle Sicherheits- und Installationshinweise und die Erläuterung der Symbole lesen.
2. Dieses Gerät nicht in der Nähe von Wasser benutzen (beispielsweise in der Nähe von Schwimmbecken, Badewanne, Waschbecken, im Badezimmer) und nicht dem Regen aussetzen.
3. Dieses Gerät darf nur in Verbindung mit einer vom Hersteller empfohlenen oder mitgelieferten Standvorrichtung, bzw. Zubehör betrieben werden. Sofern dieses vor der Benutzung zusammengesetzt werden muß, ist die Montage-Anleitung am Schluß dieses Handbuchs genau zu befolgen.
4. Dieses Gerät kann permanente Hörschäden verursachen, besonders in Verbindung mit zusätzlichen Verstärkern, Lautsprechern oder Kopfhörern. Vermeiden Sie übergroße oder unangenehme Lautstärke über einen längeren Zeitraum. Sollten Sie Anzeichen einer Hörschädigung bemerken, muß ein Facharzt aufgesucht werden.
5. WARNUNG: Weder dieses Gerät noch andere Gegenstände auf das Netzkabel stellen oder derart aufstellen, daß durch das Netzkabel ein Schaden ausgelöst werden könnte (beispielsweise durch Betreten, darüber Stolpern, Gegenstände darüber rollen oder schieben).
6. Das Gerät muß derart aufgestellt werden, daß eine ausreichende Ventilation gewährleistet ist (eventuell vorhandene Lüftungsschlitze müssen freiliegen).
7. Dieses Gerät muß von übermäßiger Wärmeeinstrahlung (Heizkörper, Heizlüfter und andere wärmeproduzierenden Einrichtungen) ferngehalten werden.
8. Dieses Gerät darf nur an einen Netzanschluß angeschlossen werden, bzw. in der Weise mit Strom versorgt werden wie in der Bedienungsanleitung oder auf dem Gerät selbst vermerkt ist.
9. Dieses Gerät kann mit einem gepolten Netzanschluß geliefert worden sein (z.B. ein Steckerstift mit größerem Durchmesser). Falls der Stecker nicht in die Steckdose passen sollte, muß ein Fachmann zu Rate gezogen werden. Nehmen Sie keine Veränderungen am Netzanschluß vor!
10. Das Netzkabel sollte aus der Steckdose gezogen werden, wenn das Gerät für längere Zeit nicht gebraucht wird.
11. Achten Sie darauf, daß in das Gerät keine Gegenstände fallen oder Flüssigkeiten eindringen.
12. Ein qualifizierter Service-Techniker muß herangezogen werden wenn:
    a) das Netzkabel oder der Netzstecker beschädigt sind; oder
    b) Gegenstände in das Gerät gefallen oder Flüssigkeiten eingedrungen sind; oder
    c) das Gerät übermäßiger Feuchtigkeit (z.B. Regen) ausgesetzt war; oder
    d) das Gerät nicht funktioniert oder eine ungewöhnliche Abweichung von der normalen Funktionsweise zeigt; oder
    e) Das Gerät oder das Gehäuse beschädigt wurde (z.B. durch Fallen).
13. Nehmen Sie keine Eingriffe am Gerät vor, es sei denn, sie werden ausdrücklich in den zugehörenden Dokumentationen (z.B. Bedienungsanleitung) erwähnt. Alle weitergehenden Eingriffe dürfen nur durch qualifizierte Fachleute erfolgen.
14. Sofern Sitzbänke, Befestigungen und/oder anderes Zubehör mitgeliefert oder als zusätzliches Extra-Zubehör lieferbar ist, muß darauf geachtet werden, daß derartiges Zubehör korrekt und stabil montiert, bzw. angebracht wird.
15. Elektromagnetische Störung (RFI). In diesem elektronischen Gerät kommt digitale Technologie zur Anwendung, welche den Radio/TV-Empfang stören könnte; andere Positionierung schafft meist Abhilfe. Sollte dies erfolglos sein, muß ein qualifizierter Fachmann zu Rate gezogen werden.

DIESE HINWEISE AUFBEWAHREN

Alle Informationen der vorliegenden Bedienungsanleitung wurden sorgfältig zusammengestellt und überprüft. Dennoch kann der Hersteller keinerlei Verantwortung für eventuelle Fehler übernehmen. Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieser Veröffentlichung darf ohne schriftliche Genehmigung der Generalmusic S.p.A. in irgendeiner Art und Weise reproduziert, übermittelt, übertragen, in einem Datenverarbeitungssystem gespeichert oder in andere Sprachen übersetzt werden. Generalmusic übernimmt keinerlei Haftung für eventuelle Schäden, die im Zusammenhang mit dem Gebrauch der Instrumente und des Zubehörs entstehen könnten.

Copyright Generalmusic © 1999. Alle. Rechte vorbehalten

Die Geräte werden nach Möglichkeit geliefert wie hier abgebildet und beschrieben. GENERALMUSIC behält sich jedoch das Recht vor, jederzeit -auch ohne Ankündigung- Änderungen jedweder -technischer oder wirtschaftlicher- Art vorzunehmen. - Liefermöglichkeit vorbehalten.

Produkt- und Herstellerbezeichnungen, auf welche in dieser Publikation Bezug genommen wird (Akai, Apple, Ensoniq,Emu, IBM,Jaz, Kurzweil, Macintosh, Microsoft, MS-DOS, Roland, Sample Vision, Windows, Zip) sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen der entsprechenden Hersteller.

FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION

Hinweis: Diese Instrument wurde geprüft . Es wurde festgestellt, daß es die Anforderungen eines Gerätes der Klasse B digitale Geräte erfüllt, entsprechend Abschnitt 15 der FCC Vorschriften. Diese Anforderungen verlangen einen vertretbaren Schutz vor schädlicher Störung bei Verwendung im Privatbereich. Dieses Gerät erzeugt, verwendet und kann Hochfrequenz ausstrahlen und kann, sofern nicht den Anweisungen entsprechend installiert, schädliche Störungen im Hochfrequenz-bereich verursachen. Es kann jedoch nicht gewährleistet werden, daß unter speziellen Installations-Bedingungen eine Störung (Radio, Fernsehen) verursacht wird. Falls dies der Fall sein sollte, wird der Anwender gebeten, diese Störung zu beseitigen, indem er einen oder mehrere der nachfolgenden Schritte unternimmt:

- Die Empfangs-Antenne neu einstellen oder anders plazieren.
- Den Abstand zwischen Instrument und Empfänger vergrößern.
- Das Instrument an eine andere Steckdose anschließen, die nicht gleichzeitig für den Empfänger genutzt wird.
- Falls erforderlich, ziehen Sie Ihren Fachhändler oder einen Radio/Fernsehtechniker zu Rate.

WARNUNG: Eingriffe oder Veränderungen an diesem Instrument, dien nicht ausdrücklich vom Hersteller genehmigt wurden, können die Betriebserlaubnis dieses Instruments nichtig machen.

Stock Code 271253
Änderungen -auch ohne Vorankündigung- sind vorbehalten.
PRINTED IN ITALY

GENERALMUSIC

Sales Division: I -47048 S.Giovanni in Marignano (RN) - Italy – Via delle Rose, 12
Tel. +39 541 959511 – fax +39 541 957404 – tlx 550555 GMUSIC I

DEUTSCHLAND/ÖSTERREICH:
Generalmusic Vertriebs GmbH • Lübbecker Str. 240 • 32429 Minden • Tel. 0571/50533-0 • Fax 0571/5053322
e-mail: generalmusic@t.online.de • Internet: http//www.generalmusic.com

Inhaltsverzeichnis

Einsleitung i

KURZÜBERSICHT

Bedienfeld 2
Anschlußfeld (Rückseite) 5
Inbetriebnahme und erstes Kennenlernen des Instruments 6
Anschließen eines Kopfhörers 6
Anschließen an ein Verstärkersystem 6
Stromversorgung einschalten 7
Einstellen der Lautstärke 7
Fußtaster/Fußregler anschließen 7
Die Handräder (Wheels) 8
Aftertouch 8
Effekte 9
Transponierung (Halbtöne) 9
Transponierung (Oktaven) 10
Der Solo Taster 10
Grndlagen 11
Das LCD-Display 11
Dial und Cursor-Taster 12
Die Funktionstaster F1 - F4 12
Der numerische Tastenblock 12
Navigation und Dateneingabe 13
Schieberegler (Slider) und Kontrolltaster (Buttons) 13
Enter und Escape 14
Texteingabe (Namen vergeben) 14

ANLEITUNG

1 • SOUND MODUS
Sound Familien 1. 2
Anwahl von Sounds 1. 4
Sound-Familie^n anwählen 1. 6
Sounds editieren und ändern 1. 6
Quick Edit - (mittels der Schieberegler) 1. 8
Sounds abspeichern 1. 11
User Sound Speicherpositionen 1. 11
Spiegelpositionen 1. 12
Fortgeschrittenes Edit (mit den Menus) 1. 13
Wave Menu 1. 14

Layers (überlagerte Sounds) 1. 14
Taster Layer 1. 14
Control Menu 1. 22
Effects Menu 1. 25
Other Menu 1. 28

2 • PERFORMANCE MODUS
Parts List 2. 1
Parts Menu 2. 2
Parts List Funktionen 2. 4
Multi-Split 2. 5
Velocity Switch 2.6
Oarts-Anwahl 2. 6
Mixer Menu 2. 7
Effects Menu 2. 8
Other Menu 2. 9

3 • DRUM MODUS
Drum Kit editieren 3. 2
Neues Drum Kit abspeichern 3. 6

4 • SAMPLE MODUS
Sample Modus - Wiedergabe/Editieren 4. 2
Sample Translator 4. 3
Samples zuordnen 4. 5
Weitere Assign Funktionen 4. 7
Samples editieren 4. 8

5 • DRAWBAR MODE
Funktionstaster 5. 2
Type Menu 5. 2
Setup Menu 5. 3
Effect Menu 5. 4
Split Menu 5. 5
Drawbar-Einstellungen speichern 5. 6
Drawbars in Performances speichern 5. 6

6 • ARPEGGIATOR
Aufrufen 6. 1
Edit Menu 6. 2

7 • GROOVES
Groove Library 7. 1
Groove Patches 7. 3
Groove Patch erstellen 7. 4
Groove Patch abspeichern 7. 7
Groove in Echtzeit editieren 7. 8
Shuffle 7. 9

Shuffle begrenzen 7. 10
Einzelne Grooves bearbeiten (editieren) 7. 11
Neue Grooves erstellen 7. 12
Groove Lab 7. 13

8 • DISK
RamFile (Erläuterung) 8. 2
Save (abspeichern, sichern) 8. 2
Blocks (Erläuterung) 8. 4
Load (laden, einlesen) 8. 5
Andere Formate 8. 6
Utilities 8. 7

9 • SYSTEM
Controls 9. 2
Tune (Stimmungsarten, Gesamtstimmung) 9. 82
Master (Datum/Uhrzeit, Kontrast) 9. 6
Reset 9. 7
Other 9. 8
Versions-Nr., Batterie 9. 9

10 • MIDI
Synth Menu 10. 2
Seq Menu 10. 3
Master Menu 10. 4
Dump Menu 10. 7

11 • SEQUENCER
Aufnahme einer Sequenz - Grundlagen 11. 2
Andere Sounds wählen / Lautstärke einstellen 11. 4
Sequenzer Kontrolltaster 11. 5
Record Modus verlassen / erneut aufrufen 11. 99
Aufnehmen eines weiteren Songs 11. 6
Record Modus Funktionen 11. 7
Record Modus Optionen 11. 8
Wiedergabe - Edit Modus Funktionen 11. 10
UNDO-Taster 11. 11
Edit Menu 11. 12
Groove Exportieren 11. 22
Groove aus einem Song heraus erstellen 11. 23
Events - was ist ein Event? 11. 24
Note Events 11. 25
Control Change Events 11. 28
Program Change Events 11. 30
Event List 11. 31
SHOW-Taster 11. 34

INSERT-Taster 11. 35
Master Events 11. 36
UNDO-Menu 11. 43
SEQ EFFECTS Menu 11. 45
TRACK Menu 11. 46

12 • USER PANEL

Panel Konfiguration (Schieberegler/Slider, Taster/Buttons) 12. 1
Schieberegler/Taster Konfiguration erstellen 12. 2
Schieberegler Einstellungen 12. 4
Taster Einstellungen 12. 5
User Panel Einstellungen abspeichern 1 2. 6

13 • NOTEPAD

14 • Credits

ANHANG

ROM-Sounds A. 2
Grooves Liste A. 13
Performances Liste A. 16
Drawbars Liste A. 16
Arpeggio Liste A. 16
Effects Liste - 3 Effekt Konfiguration A. 17
Effects Liste - 2 + 2 Effekt Konfiguration A. 17
PROFX Blockdiagramme A. 18
MIDI Implementation Chart A. 28/29
Index A. 31

Einleitung

Vielen Dank für den Erwerb der **Equinox** Synthesizer Workstation von Generalmusic.

Der **Equinox** (lieferbar mit 61 oder 76 Tasten) enthält ein enormes, technologisches Potential und gibt damit dem professionellen Musiker das erforderliche Werkzeug für praktisch alle Situationen an die Hand - sowohl zum Komponieren als auch für Live-Aftritt oder die Arbeit im Studio.

- Eine immense datenbank (16 MB an Samples) mit über 1000 vorgefertigten Sounds und Speicherplätzen zur Ablage von mehr als 2000 neuen Sounds. 112 Performance Speicher und eine Groove Machine mit mehr als 1000 programmierbaren Grooves.
- Drawbar Modus für direkten Zugriff auf die Vintage-Sounds der legendären elektromagnetischen Orgeln, die 8 Schieberegler übernehmen die Funktion der Drawbars, weiterhin Tastenklick, Perkussion, Overdrive, etc..
- 250.000 Event, 16 Part Sequenzer mit professionellen Möglichkeiten zum Song Edit.
- Hervorragende Features für Sound Edit, mit 64-stimmiger Polyphonie, 128 digitalen Filtern mit Resonance, bis zu 6 Oszillatoren pro Stimme, 3 LFOs und bis zu 21 unabhängigen Hüllkurven in 10 Segment Auflösung.
- Sample Translator zur Erstellung von User-Samples und zum Laden neuer Samples in vielen Formaten (Wav [PC], Aiff [Mac], Akai™, Kurzwail™, Smp, Snd). Zukünftige Versionen des Betriebssystems werden auch zur Verarbeitung von Samples der Formate Roland™, Ensoniq™ und Emu™ ausgelegt sein.
- Komplette MIDI Implementation - Der **Equinox** ist der perfekte Master Controller, auch für komplexe MIDI Set-Ups (32 MIDI Channel Control, 16 programmierbare Midi Bereiche, 8 programmierbare Schieberegler, 2 programmierbare Wheels, 3 zuordnungsfähige Pedale).
- Flash-ROM memory erlaubt das laden von Upgrades mittels entsprechender Dieketten.

- Die Speicherkapazität des **Equinox** kann erweitert werden: (optional): 8 MB gepuffertes Sample RAM und bis zu 32 MB SIMMs; interne Festplatte (2 Gigabyte) und eine SCSI-Schnittstelle (kompatibel mit externen CD-ROM-, Zip™-, und Jaz™-Laufwerken).

Das Handbuch

Bitte lesen Sie dieses Handbuch sorgfältig durch. Nur so können Sie sicher sein, daß Sie die vielen Möglichkeiten des Equinox voll ausschöpfen.

Das Handbuch wird mit einem Ringordner ausgeliefert, so daß eine Aktualisierung problemlos erfolgen kann, wenn neue Features verfügbar sind.

Die **Kurzübersicht** gibt einen Überblick über alle Bedienelemente, das Display und das Navigieren im Display.

Zusätzliche Illustrationen helfen zum besseren verständnis der Beispiele.

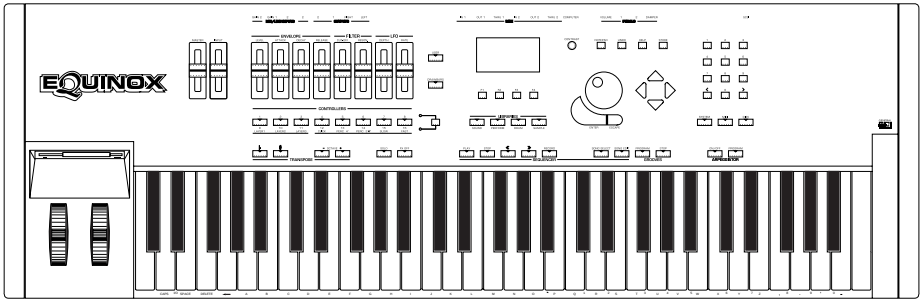
Wenn Sie mit den Grundfunktionen des Instruments vertraut sind, können Sie im Teil ***Anleitung*** Einzelheiten finden, die Ihnen die Nutzung des gesamten Potentials ermöglicht, das Ihnen der Equinox zur Verfügung stellt.

Am Schluß des Handbuchs finden Sie einen **Anhang** mit verschiedenen Tabellen, MIDI Informationen und einen alphabetischen Index.

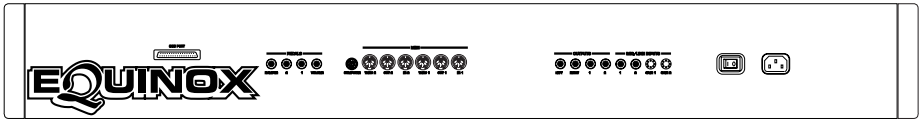
Kurzübersicht

In diesem Kapitel wird jedes Kontrollelement des Bedienfelds kurz beschrieben und es werden Informationen zu den Anschlüssen im rückseitigen Anschlußfeld vermittelt.

Anschließend finden Sie Informationen über das Vorgehen zur Inbetriebnahme des Instruments, sowie einige grundsätzliche Hinweise zur Bedienung.

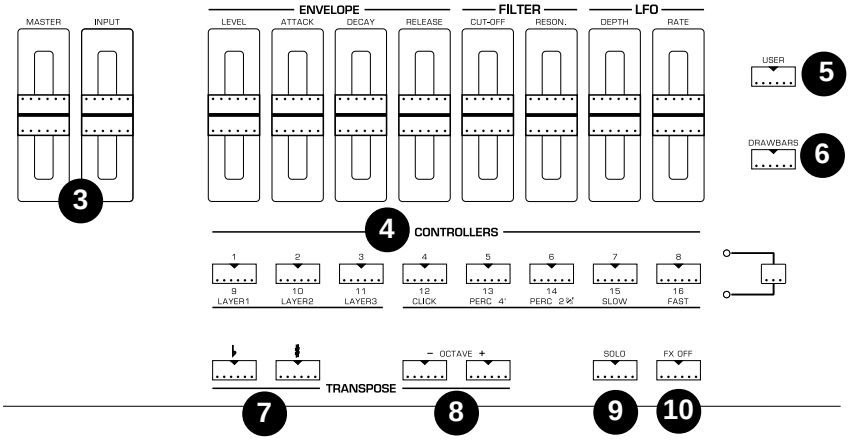


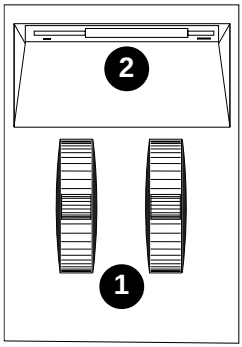
Bedienfeld



Anschlußfeld

Bedienfeld



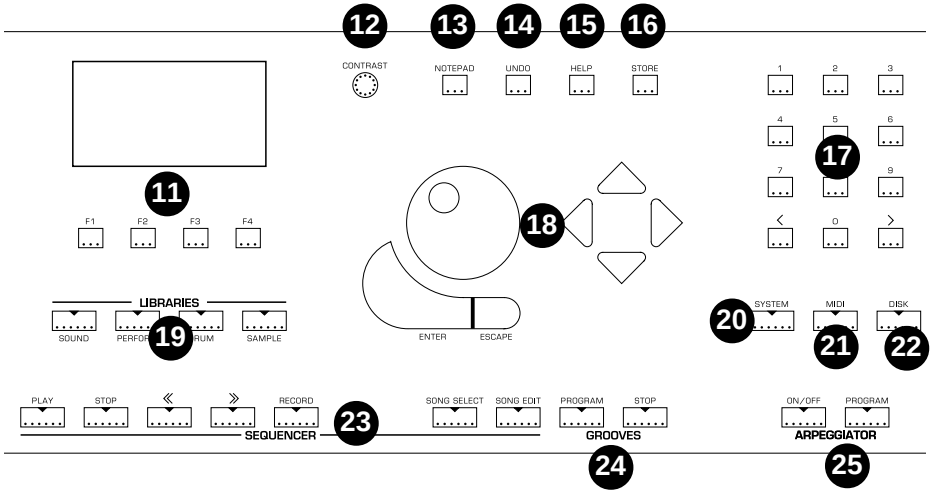


1. **Zwei programmierbare Handräder:** Das linke Rad dient für Pitch Bend (stufenloses Verändern der Tonhöhe des Instruments); es verfügt über eine automatische Rückstellung in die Null-Position. Das rechte Rad ist frei beweglich und wird im Allgemeinen zur Auslösung von Modulations-Effekten verwendet.

2. **Diskettenlaufwerk:** Für 3.5" double density (2DD) oder high density (2HD) Disketten.

3. **Gesamt- und Eingangsschieberegler:** Der MASTER-Regler bestimmt die Lautstärke des gesamten Instruments. Der INPUT-Regler bestimmt den Eingangspegel der Line/Mic Signale, die bei den Eingängen (INPUTS) eingespeist werden.

4. **CONTROLLERS:** Diese Gruppe enthält frei programmierbare Schieberegler und Taster. Im Sound Modus werden die Schieberegler für Sound-Edit in Echtzeit eingesetzt (Envelope, Filter und LFO). Im Drawbar Modus übernehmen die Schieberegler die Funktion der Drawbars und die Taster 5-8 dienen zur Aktivierung der typischen Orgel-Effekte (Click, Perc, Slow/Fast Rotary). Im Modus Performance und Song werden mit den Tastern die 16 Parts (Tracks) angewählt und die Schieberegler bestimmen die Lautstärke der 16 Parts .



5. **USER:** Für die individuellen Einstellungen der Funktionen, die durch die 8 Schieberegler und Taster ausgeführt werden sollen.

6. **DRAWBAR:** Aktiviert den Drawbar Modus.

7. **TRANSPOSE *b*/#:** Transponierung des gesamten Instruments in Halbtonschritten (Bereich: +/– 24 Halbtöne).

8. **OCTAVE –/+:** Transponierung des gesamten Instruments in Oktavschritten (Bereich: +/– 5 Oktaven).

9. **SOLO:** Isoliert einen einzelnen Sound aus einem Multi-Track Sound.

10. **FX OFF:** Wenn eingeschaltet (LED leuchtet) werden die Effekt-Prozessoren umgangen, so daß keine Effekt-Beeinflussung der Sounds erfolgt.

11. **Display und Wahltaster (F1 ... F4):** Hintergrundbeleuchtetes, grafikfähiges LCD-Anzeigefeld (128 x 64 Pixel. Die vier Taster darunter F1 ... F4 dienen zur Anwahl von den jeweils im Display angezeigten Funktionen.

12. **CONTRAST:** Regler zur Einstellung des Display-Kontrastes.

13. **NOTEPAD:** Textanzeige (Songlisten, Songtexte, etc.).

14. **UNDO:** Macht beim Editieren den jeweils zuvor durchgeführten Schritt rückgängig.

15. **HELP:** Aufruf des Menus für die aktive Hilfe (verfügbar in mehreren Sprachen).

16. **STORE:** Zur Abspeicherung durchgeführter Änderungen (Performances, Sounds, etc.) im internen Speicher.

17. **Eingabefeld:** Numerischer Tastenblock zur Eingabe von Werten (Datenanwahl, Parametereinstellung, etc.).

18. **Navigation, Dateneingabe und Taster ENTER/ESCAPE:** DIAL (Endlosregler zur Daten-Anwahl, bzw.- Eingabe). 4 Pfeiltaster zur Bewegung des Cursors (Positionsanzeiger durch invertiertes Anzeigen der Schrift) im Display in der jeweiligen Richtung (oben/unten/links/rechts). Der Taster ENTER bewirkt je nach Situation entweder das Aufrufen von Untermenus, etc. oder das Bestätigen einer durchgeführten Einstellung. Der Taster ESCAPE bricht einen Vorgang ab und dient gelegentlich auch zum Verlassen eines Menus.

19. **LIBRARIES:** 4 Taster zum Anwählen der verschiedenen internen Sound-Typen (Sound, Performance, Drum, Sample).

20. **SYSTEM:** Zum Aufruf verschiedener Funktionen, die das Instrument insgesamt betreffen (Fußtaster, Gesamtstimmung, Anschlagsdynamik, etc.).

21. **MIDI:** Zum Aufruf von Funktionen für die MIDI- und COMPUTER-Anschlüsse des Instruments.

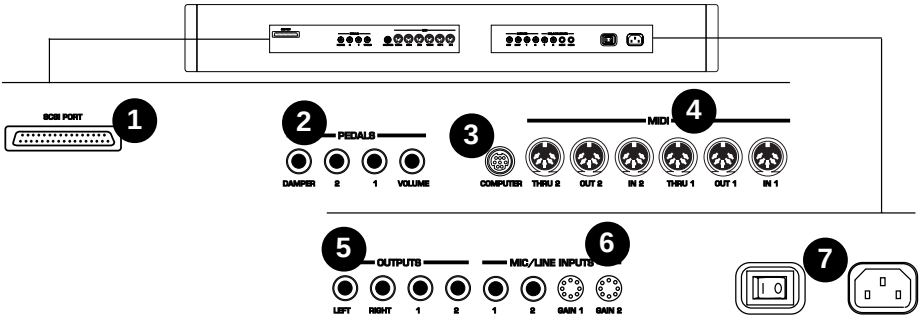
22. **DISK:** Zugriff auf die Funktionen zum Laden (Load), Abspeichern (Save) und zur Organisation von Daten auf Disketten, interner Festplatte oder einem externen SCSI-Gerät.

23. **SEQUENCER:** 5 Taster für die Sequenzer-Funktionen (Play, Stop, Rew [<<], FF [>>], Record), ein Taster zur Song-Anwahl und ein Taster zur Song-Bearbeitung (Edit).

24. **GROOVES:** Zugriff auf die eingespeicherten Groove-Libraries zum Abhören, Editieren oder Erstellen eigener Groove Patches.

25. **ARPEGGIATOR:** Aktiviert den Arpeggiator zur Erstellung individueller Arpeggio Patterns.

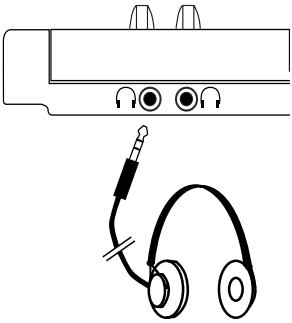
Anschlußfeld



1. **SCSI Port** (optional). Ermöglicht das Anschließen externer Speichermedien (CD-ROM, Zip™, etc.).
2. **PEDALS**: Damper, 1, 2, Volume. Drei programmierbare Anschlüsse (Damper, 1, 2) für Fußregler und Fußtaster (mit umkehrbarer Polarität) und ein Volume-Anschluß für einen Fußschweller.
3. **SCSI PORT:** Serieller Anschluß zur direkten Verbindung mit einem Computer (Apple Macintosh oder IBM PC, bzw. kompatible).
4. **MIDI**: Doppelte, unabhängige MIDI-Anschlüsse MIDI IN 1/2, MIDI THRU 1/2, MIDI OUT 1/2.
5. **OUTPUTS**: (Left, Right, 1, 2). Stereo-Ausgänge (links/rechts) und Zusatzausgänge 1, 2 zum Anschluß an ein Verstärkersystem. Zur Mono-Wiedergabe kann entwederbei LEFT oder bei RIGHT angeschlossen werden. An den Ausgängen 1 & 2 liegt das Ausgangssignal ohne Effekt-Beeinflussung an.
6. **MIC/LINE INPUTS**: (1, 2, Gain 1, Gain 2). Audio-Eingänge für Mikrofon- oder Line-Signale (Musikinstrument, Aufnahmegeräte, CD-Player oder Mikrofon). Für Mono-Betrieb Anschluß IN 1 verwenden. Der Eingangspegel des Mic/Line Signals bei In 1 & 2 wird am INPUT-Regler im Bedienfeld eingestellt. Die beiden Regler Gain 1 & 2 bestimmen die Eingangsimpedanz für die entsprechenden Anschlüsse (ganz links = Line-Pegel, ganz rechts = Mikrofon-Pegel).
7. **POWER ON/OFF**: Netzschalter; daneben der Anschluß für das Netzkabel.

Da der **Equinox** nicht über ein eingebautes Verstärkersystem verfügt, wird entweder ein Kopfhörer oder ein externes Verstärkersystem benötigt.

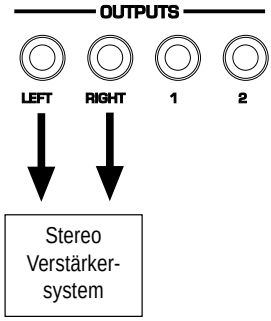
Als externes Verstärkersystem sollte nur eine Keyboard Stereo-Verstärkeranlage guter Qualität eingesetzt werden.



Anschließen eines Kopfhörers

Zur Wiedergabe über Kopfhörer schließen Sie einen handelsüblichen Stereo-Kopfhörer (8 W) an eine der beiden Buchsen an (links vorn unterhalb der Handräder).

Die Lautstärke wird mit dem MASTER-Regler eingestellt.



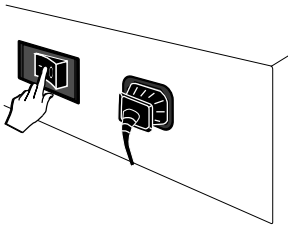
Anschließen an ein Verstärkersystem

Bevor Sie Kabelverbindungen vornehmen vergewissern Sie sich bitte, daß der Netzschalter (POWER an der Rückseite) ausgeschaltet ist und daß der MASTER-Regler auf Minimum steht.

Schließen Sie nun zuerst das Netzkabel an der entsprechenden Buchse (Rückseite) und an eine geerdete Steckdose an.

Verbinden Sie die Audio-Ausgänge (Left, Right) mit dem Verstärkersystem. Das Audiokabel muß an der Anschlußseite für den Equinox mit normalen Klinkensteckern (6,3mm / 1/4") versehen sein. Falls nur MONO-Wiedergabe möglich ist, schließen Sie nur an eine der beiden Buchsen (left, right) an. Falls Sie das Ausgangssignal ohne Beeinflussung durch die internen Effekte des Equinox zu einem Verstärkersystem leiten möchten, verwenden Sie die Zusatzausgänge 1 und 2.

Stromversorgung einschalten

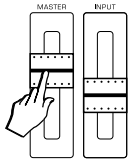


Der Netzschalter befindet sich links auf dem rückseitigen Anschlußfeld (wenn man vor dem Keyboard sitzt).

Schalten Sie die Stromversorgung erst dann ein, wenn alle anderen Verbindungen hergestellt sind (Verstärker, Midi-Geräte, Fußtaster, etc.).

Nach einem kurzen Self Check erscheint das Display des zuletzt aktivierten Modus` (Sound, Performance, Drawbar, etc.).

Die verschiedenen Modi werden im weiteren verlauf des Handbuchs beschrieben.

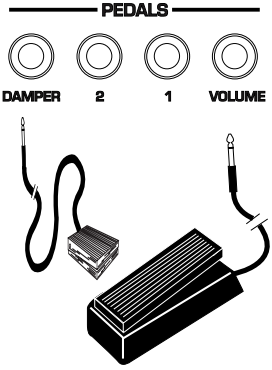


***Hinweis**: Es ist vorteilhafter, den Pegel beim Mixer, bzw. Verstärker korrekt einzuregeln, als das ankommende Signal mit dem Eingangsregler des Equinox zu drosseln.*

Einstellen der Lautstärke

Die Gesamtlautstärke des Instruments wird mit dem Schieberegler MASTER auf dem Bedienfeld eingestellt.

Für Kopfhörer sollte der Regler etwa zu zwei Dritteln geöffnet sein.



(Generalmusic Fuß-Taster und -Regler sind als Extra-Zubehör erhältlich).

Fußtaster/Fußregler anschließen

Fußkontrollelemente können an den vier PEDALS-Anschlüssen mit den Bezeichnungen Volume, 1, 2 und Damper angeschlossen werden

Der Anschluß VOLUME ist ausschließlich für einen Fußschweller vorgesehen und daher auch nicht programmierbar. Den übrigen drei Anschlüssen (Damper, 1, 2) können beliebige Funktionen zugeordnet werden.

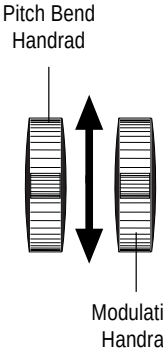
Die werkseitigen Einstellungen:

Ped1	=	Expression
Ped2	=	Start/Stop
Damper	=	Damper (Sustain)
Volume	=	Volume

Von Ihnen vorgenommene Einstellungen können entweder in der jeweiligen Performance abgespeichert oder “eingefroren” werden, d.h. sie gelten generell für das gesamte Instrument.

Den Anschlüssen 1, 2 und Damper können Funktionen zugewiesen werden und sie können unabhängig für jeden einzelnen der 16 Parts einer Performance aktiviert, bzw. deaktiviert werden.

Alle drei Anschlüsse (1, 2, Damper) können entweder für Fußtaster (ein/aus) oder für Fußregler (abgestufte Pegel) programmiert werden. Die Polarität der Fußtaster ist wählbar.



Die Handräder (Wheels)

Die beiden Handräder befinden sich links neben der Tastatur.

Die werkseitige Einstellung:

Wheel 1 (links) = Pitch Bend

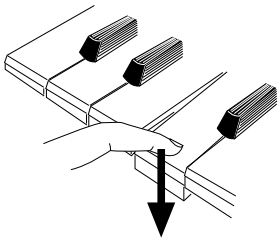
Wheel 2 (rechts) = Modulation

Wheel 1 stellt sich von selbst in die Null-Position zurück.

Wheel 2 ist frei beweglich und bleibt auf der jeweils gewählten Position stehen.

Die jeweils programmierte Wheel-Konfiguration ist für das gesamte Instrument gültig.

Die Wheels können unabhängig voneinander für jeden der 16 Parts einer Performance aktiviert, bzw. deaktiviert werden.



Drücken Sie nach dem Anschlagen kräftiger auf die Tasten

Aftertouch

Wenn stärkerer Druck auf die Tasten ausgeübt wird, kann mit Aftertouch eine Modulation hervorgerufen werden. Bei normalem Anschlag wird kein Effekt hervorgerufen, sondern erst, wenn nach dem Anschlag weiterer Druck auf die Tasten ausgeübt wird.

Aftertouch kann unabhängig für jeden der 16 Parts einer Performance aktiviert, bzw. deaktiviert werden.

Effekte

Sounds, Performances, Drawbars, etc., sind fast immer mit Effekten versehen. Falls Sie ohne Effekte spielen möchten, können Sie mit dem Taster FX OFF den internen Effektprozessor deaktivieren.

Wenn die LED-Anzeige nicht leuchtet, sind die Effekte der Sounds aktiviert.

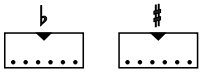
Wenn die LED-Anzeige leuchtet, sind die Effekte der Sounds deaktiviert: sie klingen „trocken“.

Der Status (ein/aus) des Tasters FX OFF ist nicht speicherbar.

Transponierung

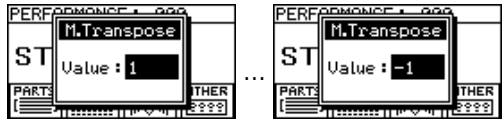
Master Transpose

Die Taster TRANSPOSE b/# ermöglichen das unmittelbare Transponieren des Instruments in Echtzeit in Schritten zu jeweils einem Halbton höher, bzw. tiefer (Bereich: ± 24 Halbtöne).



- Mit Taster TRANSPOSE #, bzw. TRANSPOSE b wird jeweils um einen Halbton höher (#), bzw. tiefer (*b*) transponiert.

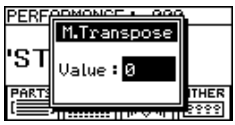
  Transp #: Transp *b:*



  Die Transponierung höher (#), bzw. tiefer (*b*) erfolgt unmittelbar bei Betätigung des jeweiligen Tasters. Im Display erscheint ein Fenster mit der Angabe der jeweils gewählten Transponierung. Negative Werte entsprechen tieferer Transponierung, 0 entspricht der nicht transponierten normalen Tonhöhe.

  Drücken Sie den jeweiligen Transpose-Taster (#, bzw. *b*) so oft, bis die gewünscht Tonhöhe erreicht ist. Das Anzeigefenster schließt sich kurz darauf von selbst. Wenn eine Transponierung vorliegt, wird dies durch Leuchten der LED des jeweiligen Transpose-Tasters #, bzw. *b* angezeigt.

Hinweis: Transponierung mit den Tastern #/*b* beeinflußt das gesamte Instrument. Wenn Sie beispielsweise vom Sounds Modus zum Performance Modus wechseln, sind die Performances ebenfalls transponiert. Mit dem Ausschalten des Instruments wird die Transponierung automatisch auf Normaltonhöhe (0) zurückgesetzt.



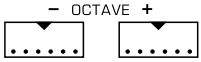
Transponierung aufheben:

- Beide TRANSPOSE-Taster gleichzeitig drücken

Oktav-Transponierung

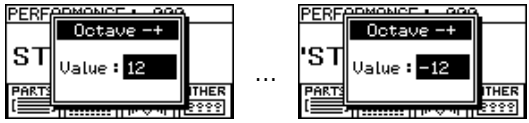
Im Sound Modus können Sie einen einzelnen Sound mit den Tastern OCTAVE +, bzw. – in Oktav-Schritten transponieren. Es kann bis zu 5 Oktaven höher oder tiefer transponiert werden.

Im Performance Modus beeinflussen die Taster OCTAVE +/– den derzeit aktivierten (durch negative Schrift hervorgehobenen) Part innerhalb der Part-Liste.



- Drücken Sie den Taster OCTAVE +, bzw. OCTAVE – so oft, bis die gewünschte Oktav-Transponierung erreicht ist.

  Octave +: Octave –:



  Die gewählte Einstellung wird in einem Display-Fenster angezeigt und die LED des jeweiligen Octave-Tasters zeigt an, daß eine Transponierung des Sounds (bzw. Parts) vorliegt. Danach schließt sich das Display-Fenster von selbst.

Hinweis: Im Gegensatz zum Master Transposer, wird bei Oktav-Transponierungen nur der gegenwärtig aktivierte Sound, bzw. Performance Part transponiert. Wenn Sie beispielsweise im Sound Modus eine Oktav-Transponierung vorgenommen haben, wird diese nicht übernommen, wenn Sie zum Perform Mode wechseln.

Der Solo Taster

In Multi-Part Situationen (Performance, Drawbars, Song) kann mit dem SOLO-Taster ein einzelner Sound isoliert werden, so daß Sie eventuelle Änderungen daran vornehmen können, ohne durch die restlichen Sounds irritiert zu werden. Erneutes Betätigen des SOLO-Tasters ruft wieder die normale Multi-Part Situation auf.

- Drücken des SOLO-Tasters aktiviert die Funktion (LED leuchtet).

  Im Performance- und Song-Modus wird der gegenwärtige Sound in der Parts Liste angezeigt. Zur Wahl eines anderen Sounds den entsprechenden Part-Taster drücken.

  Im Drawbar Modus wird der Sound des gewählten Drawbars isoliert (ersichtlich im Drawbar Setup Display). Wenn Sie einen anderen Drawbar hören möchten, bewegen Sie kurz den entsprechenden Schieberegler.

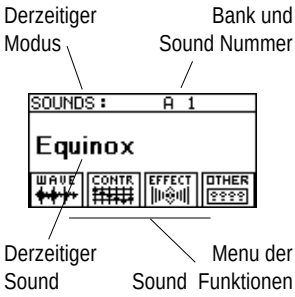
Je besser Sie den Equinox kennenlernen, desto mehr werden das anwenderfreundliche, logisch ausgelegte Bedienfeld zu schätzen wissen.

Das Layout des Bedienfelds gestattet den einfachen und direkten Zugriff auf alle Funktionen und das hintergrundbeleuchtete, grafikfähige LCD-Display (128 x 64 Pixel) gibt jederzeit Auskunft über den derzeitigen Status des Instruments.

Das grafikfähige LCD-Display

Das Display des **Equinox** ist das Informationszentrum, das Ihnen jederzeit Auskunft über den Status des Instruments gibt.

Beim Einschalten des Instruments erscheint das Display des Modus', der beim Ausschalten aktiviert war (Sound, Performance, Drawbars, etc.).



Oben links im Display wird immer der gegenwärtig aktivierte Modus und darunter die zugehörigen Funktionen angezeigt.

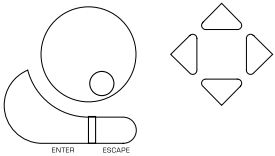
Im nebenstehenden Beispiel ist der Sound Modus aktiviert und es werden der Name des gegenwärtigen Sounds, die Bank und die Sound-Nummer angezeigt, sowie die ein Menu mit den vier zugehörigen Funktionen.

Die Erläuterung weiterer Displays folgt im weiteren Verlauf dieses Handbuchs.

Anwahl, Navigation und Dateneingabe

Im Spielmodus sind das Dual und die Cursortaster die wichtigsten Werkzeuge zur Anwahl. In anderen Modi (Sequenzer, Funktion, Edit, Store) übernehmen diese Kontrollelemente neben der Navigation auch die Aufgabe der Dateneingabe.

Anwahl - das Dial und die Cursor-Taster

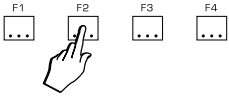


Im Spielmodus ist das Dial das wichtigste Anwahlwerkzeug (Sounds, Performances, etc.). Drehen im Uhrzeigersinn erzielt höhere, gegen den Uhrzeigersinn niedrigere Werte.

Die Cursor-Taster oben/unten (Pfeiltaster) dienen zur Anwahl einzelner Objekte im Display (Sounds, Perfs, etc.); jedes Betätigen dis Aufwärts-Pfeils wählt das nächste Objekt in aufsteigender, bzw. absteigender Reihenfolge.

Die Cursor-Pfeiltaster links/rechts öffnen ein Fenster zur Anwahl der Bank (werkseitige und User-Bank).

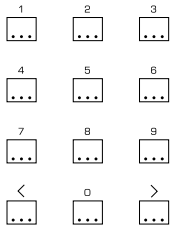
Die Funktionstaster F1 - F4



Die 4 Taster unterhalb des Displays dienen zur Anwahl der Funktionen die oberhalb des entsprechenden Tasters im Display angezeigt werden. Mit der Anwahl einer Funktion wird ein neuer Editier-Bereich geöffnet.

In den meisten Fällen ist eine direkte Rückkehr zum Hauptmenu mittels des Tasters MENU (F4) möglich.

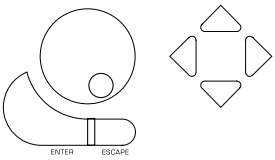
Der numerische Tastenblock



Ein weiteres Werkzeug zur Dateneingabe ist der numerische Tastenblock (rechts neben den Cursor-Tastern); er dient zur Eingabe bestimmter Werte.

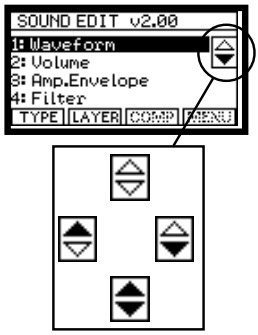
Mit dem Betätigen eines dieser Taster wird ein Eingabefenster geöffnet, in dem der gewünschte Wert eingetippt werden kann. Gelegentlich ist die Eingabe zweier Werte erforderlich; sie sind durch einen Bindestrich getrennt (z.B. 55 - 2). In solchen Fällen kann mit den Cursor-Tastern links/rechts der jeweilige Wert für die Eingabe angewählt werden. Die Eingabe muß anschließend mit ENTER bestätigt werden.

Mit den Tastern (>) und (<) können Sie einzelne Optionen schrittweise aufrufen.



Navigation und Dateneingabe

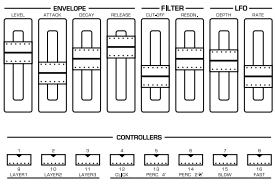
Außer im Spielmodus dienen die Cursor in erster Linie zur Navigation im Display und die Dateneingabe erfolgt mit dem Dial. Die angewählte Cursorposition ist durch invertierte Schrift gekennzeichnet (weiße Schrift auf schwarzem Hintergrund); die Positionen werden mit den Pfeiltastern auf/ab angewählt. In allen Displays, die ein Menu enthalten wird durch zwei kleine Pfeile angezeigt, daß weitere (im Display derzeit nicht sichtbare) Optionen zur Verfügung stehen, die mit den entsprechenden Cursor-Tastern angewählt werden können.



Zwei weiße Pfeile zeigen an, daß keine weiteren Optionen in dem jeweiligen Display zur Verfügung stehen. Ein schwarzer Pfeil bedeutet, daß durch Betätigen des entsprechenden Cursor-Tasters weitere Optionen eingeblendet werden können. Zwei schwarze Pfeile bedeuten, daß in beiden Richtungen mit den Cursor-Tastern aufwärts/abwärts weitere Optionen sichtbar gemacht werden können.

Der Wert des angewählten Parameters wird mit dem Dial (oder mit dem num. Tastenblock) eingegeben. Drehen nach rechts bewirkt höhere, nach links niedrigere Werte.

Schieberegler und Kontroll-Taster

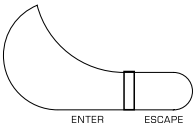


Die 8 Schieberegler und die 8 darunter angeordneten Taster dienen zur Anwahl und Einstellung der zuvor definierten Funktionen. Diese Funktionen können nach eigenen Wünschen umprogrammiert werden .

Im Modus SOUND, DRUM und SAMPLE dienen die Schieberegler zum Editieren in Echtzeit zum Ändern der Charakteristik des gewählten Sounds, entsprechend der jeweils dem Schieberegler zugeordneten Funktion (Envelope, Filter, Lfo). Beim Editieren eines Sounds arbeiten die ersten drei Taster als Schalter für die drei Layers (Überlagerungen) eines Sounds.

Im Modus PERFORMANCE und SONG dienen die Schieberegler zur Einstellung der Lautstärke für die 16 Parts, bzw. Tracks; mit den darunterliegenden Tastern kann der entsprechende Part, bzw. Track ein/ausgeschaltet werden.

Enter/Escape

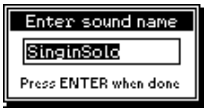


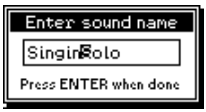
Im Allgemeinen wird mit ENTER ein Vorgang bestätigt, in manchen Fällen auch eine Funktion durchgeführt (z.B. Note Copy oder Quantisieren im Song Edit). In vielen Fällen werden mit ENTER auch Untermenus aufgerufen. Beim Editieren kann es gelegentlich erforderlich sein, mit ENTER durch mehrere Untermenus „durchzublättern", bis die gewünschte Funktion erreicht ist.

Im Allgemeinen wird mit ESCAPE ein Vorgang abgebrochen und zur vorhergehenden Display-Seite zurückgekehrt. Beim Editieren werden die verschiedenen Ebenen, in denen Sie gearbeitet haben mit ESCAPE nacheinander verlassen.

Texteingabe

Bei der Eingabe von Namen (Sound Name, Performance Name, Song Name, etc.) wird die Tastatur zur „Schreibmaschine": Den Tasten sind Buchstaben Ziffern oder Symbole zugeordnet . Nachfolgende Abbildung zeit die Verteilung der alphanumerischen Zeichen auf der Tastatur:



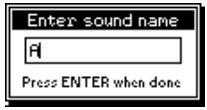


Die weißen Tasten von A2 bis H6) dienen zur Eingabe von Buchstaben (A-Z) und verschiedenen Interpunktionszeichen. Mit den schwarzen Tasten C#5 bis A#6 können die Ziffern 1 bis 9 und 0 geschrieben werden. Die Funktion der Tasten D2, D#2, E2, F2 und G2 im Schreibmodus werden weiter unten im einzelnen beschrieben. Die Position der Ziffern und Zeichen sind auch auf dem Metallrahmen unterhalb der Tastatur aufgedruckt.

Die Eingabe eines Namens erfolgt durch Anschlagen der jeweiligen Taste auf der Tastatur. Ziffern können auch auf dem numerischen Tastenblock eingegeben werden.

Die untersten Tasten der Tastatur haben folgende Funktionen:

D2: CAPS — Großbuchstaben/Kleinbuchstaben. Jeweiliges Betätigen der Taster schaltet um



von Groß- auf Kleinbuchstaben, bzw. umgekehrt .

D#2: INS/OVER — Jedes Betätigen dieser Taste schaltet um zwischen INSERT und OVERWRITE.

INSERT ermöglicht das Einfügen eines Zeichens an der blinkenden Cursor-Position. Alle Zeichen rechts des eingefügten Zeichens werden um eine Stelle nach rechts verschoben.

OVERWRITE ersetzt das angewählte, blinkende Zeichen durch ein neu einzugebendes.

E2: SPACE — Fügt einen Zwischenraum (Leerschritt) ein.

F2: DELETE — Löscht das jeweils rechts des blinkenden Cursors befindliche Zeichen.

G2: <— — Löscht das vorhergehende Zeichen und bewegt den Cursor um einen Schritt zurück.

Die Eingabe des Namens mit ENTER bestätigen. Das Eingabefenster schließt sich daraufhin.

Mit ESCAPE können Sie die Eingabe abbrechen. Der bisherige Name bleibt dann unverändert bestehen.

Anleitung

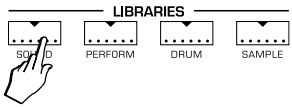
Diese Kapitel enthält alle Einzelheiten über den **Equinox**.

Die behandelten Punkte sind:

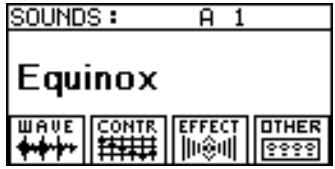
1. Sound Modus, Quick Edit & Fortgeschrittenes Edit.
2. Performance Modus.
3. Drum Modus.
4. Sample Modus.
5. Drawbar Modus.
6. Arpeggiator.
7. Grooves.
8. Disk.
9. System.
10. Midi.
11. Sequenzer.
12. User Panel.
13. Notepad

1 • SOUND MODUS

Hinweis: Alle Beispiele in diesem Abschnitt setzen voraus, daß sich der **Equinox** im SOUND MODUS befindet.



Falls Sie nicht sicher sind, wie Sie den Sound Modus aufrufen: Instrument ausschalten, wieder einschalten und den Taster SOUND unterhalb des Displays drücken.



Sound Familien

Da der Equinox bereits werkseitig mit über 1000 Sounds ausgestattet ist, wurde eine Aufteilung in 11 Klangfamilien vorgenommen, damit die Suche nach dem jeweils gewünschten Sound schnell und einfach erfolgen kann. Jede Familie (auch als “Bank” bezeichnet) kann bis zu 128 Sounds enthalten.

Die Klangfamilien:

1. SYNTH A
2. SYNTH B
3. SYNTH C
4. SYNTH D
5. ORCHESTRA
6. GMX 1
7. GMX 2
8. GMX 3
14. DRUM KITS
15. DRUM SOUNDS 1
16. DRUM SOUNDS 2

SYNTH A, B, C, D

Dies sind die “Kernsounds” des **Equinox**. Viele dieser Sounds wurden von bekannten Programmierern und Musikern speziell geschaffen. Die Sounds dieser Familien vermitteln auch einen Eindruck über die kreativen Möglichkeiten, die der Equinox als Synthesizer bietet.

ORCHESTRA

In dieser Familie finden Sie originalgetreue Reproduktionen traditioneller Musikinstrumente. Viele dieser Sounds sind durch spezielle Effekte verfeinert, die für das Spiel des jeweiligen Instruments charakteristisch sind. Der Abruf erfolgt über die Anschlagsdynamik oder den Aftertouch.

GMX 1, 2 und 3

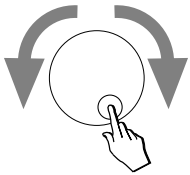
GMX ist ein Gruppe von Standard-Sounds, die in allen entsprechenden Produkten von Generalmusic vorgefunden wird. Die erste Bank (GMX1) enthält die standardisierte General MIDI Sound Library. Diese Familie wird benötigt, wenn der Equinox General MIDI Song Disks abspielen soll, bzw. wenn er durch einen Computer/Sequenzer, etc. gesteuert wird, der das Vorhandensein der General MIDI Sound Library erfordert. Die beiden weiteren GMX-Bänke enthalten 256 Sounds aus der großen Generalmusic Sound Library. Diese Sounds, zusammen mit den 128 Sounds der GMX1 Bank gewährleisten die Kompatibilität mit der GMX Library von Generalmusic (nicht erhältlich in USA), sowie mit Song Disks, die auf anderen Generalmusic Instrumenten erstellt wurden.

Drum Kits und Drum Sounds

Die Drum Kits Familie enthält praktisch jeden nur erdenklichen Typ von Drumkit - von Jazz bis Rock, Orchester bis Techno und vieles mehr. Im Gegensatz zu vielen anderen Keyboards können Sie mit dem Equinox nicht nur Ihre individuellen Drumkits erstellen, sondern Sie können auch jeden einzelnen Drumsound editieren. Die Sounds dieser beiden Familien können genau wie jeder andere Sound editiert und als neue Sounds abgespeichert werden (als individueller Sound oder innerhalb eines Drumkits).

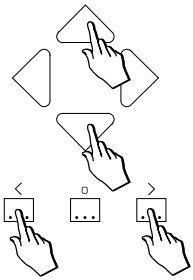
Anwahl von Sounds

Es stehen drei Möglichkeiten zur Sound-Anwahl zur Verfügung.



1. Durchblättern mit dem Dial

Durch Drehen des Dials in beliebiger Richtung können Sie sämtliche Sounds aller Familien nacheinander durchblättern.

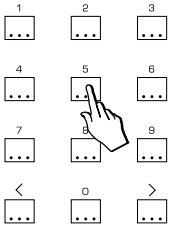


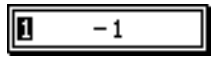
2. Einzelne Schritte

Mit den Cursor-Tastern oben/unten oder mit den Tastern INC / DEC im numerischen Tastenblock können Sie die Sounds schrittweise nacheinander aufrufen.

3. Direkte Anwahl durch eingeben der Nummer

Dies ist die schnellste Methode zur Anwahl eines bestimmten Sounds, allerdings muß hierzu die Nummer und die Speicherposition des Sounds bekannt sein. Sobald Sie einen Taster im numerischen Tastenblock drücken, öffnet sich ein Fenster, beispielsweise:

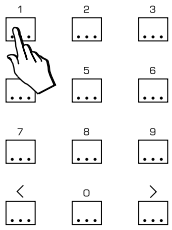




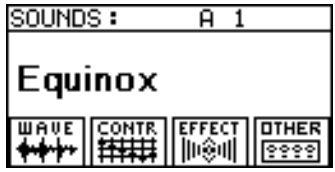
Es müssen zwei Zahlen eingegeben werden, eine links und eine rechts des waagrechten Strichs. Die linke Zahl bestimmt die Nummer des Sounds innerhalb der Familie; sie liegt zwischen 1 und 128. Wenn Sie diese Zahl eingegeben haben, aktivieren Sie mit dem Cursortaster rechts die Zahl rechts des waagerechten Strichs. Hier muß nun die Nummer der gewünschten Sound-Familie eingegeben werden (diese Nummern entsprechen den Angaben auf Seite 2-2 dieses Kapitels).

Nachfolgend ein Beispiel zur Direktanwahl.

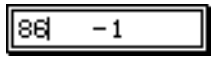
Beispiel: Direktanwahl des Sounds SOLO VOX mittels des numerischen Tastenblocks. SOLO VOX ist der Sound Nummer 86 in der Familie Nummer 6 (GMX 1).

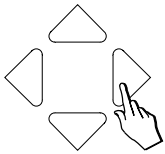


Schritt 1. Einen beliebigen Zahlentaster im numerischen Tastenblock drücken.



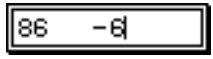
Schritt 2. Die Nummer 86 eingeben.

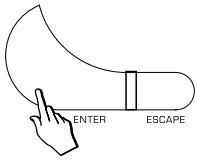




Schritt 3. Den Cursortaster rechts drücken; der Cursor bewegt sich darauf hin rechts neben den waagrechten Trennstrich.

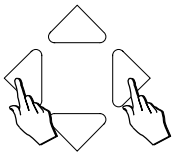
Schritt 4. Die Nummer 6 eingeben.





Schritt 5. Mit Taster ENTER die Eingabe bestätigen.

Sound-Familien anwählen



Wenn Sie den Cursortaster links oder rechts betätigen, öffnet sich ein weiteres Fenster zur Direktanwahl für die Soundbänke (BANK SELECT).

Die derzeit aktivierte Soundbank ist markiert (negative Schrift). Mit den Cursor-Tastern oben/unten können Sie nun eine beliebige Soundbank aufrufen. Wenn die gewünschte Soundfamilie hervorgehoben dargestellt ist, den Taster ENTER drücken. Die gewählte Soundbank ist damit aktiviert, das Zusatzfenster schließt sich und es erscheint wieder das Fenster zur Soundanwahl.

Sounds editieren und ändern

Im Anschluß an die werkseitigen Soundbänke folgen die USER-Bänke (USER 1, 2, 3, etc.). Diese insgesamt 16 USER Bänke dienen zum Speichern eigener, neuer Sounds. Insgesamt stehen 2048 (16 x 128) Speicherpositionen zur Verfügung.

Jeder Sound des **Equinox** kann nach Belieben editiert werden. Die Änderungen an einem Sound können geringfügig sein, beispielsweise Klangfarbe oder Lautstärke anders einstellen, bis hin zu einer kompletten Bearbeitung des Ursprungs-Sounds, so daß am Ende ein vollkommen neuer, individueller Sound entsteht.

Das Editieren beginnt immer mit der Auswahl eines der im Instrument gespeicherten Sounds als Ausgangspunkt für den neu zu erstellenden Sound. Das Editieren eines Sounds kann jeder-

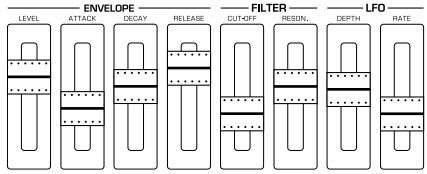
zeit abgebrochen und zum normalen Spielmodus zurückgekehrt werden. Einzelheiten hierzu finden Sie im Abschnitt *SOUNDS ABSPEICHERN*.

Es gibt zwei Möglichkeiten einen Sound zu editieren.

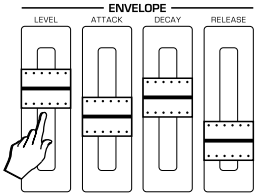
Die eine Methode ist das *Quick Edit* zum einfachen und schnellen Modifizieren des Sounds mittels der acht Schieberegler oben links im Bedienfeld.

Die andere Methode ist *Advanced Edit* unter Verwendung der vier Taster unterhalb des Soundnamens als Ausgangspunkt für komplexeres Editieren eines Sounds.

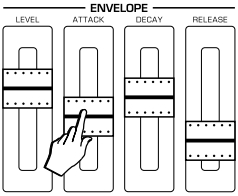
Quick Edit - (mittels der Schieberegler)



Die acht Schieberegler oben links im Bedienfeld gestatten das direkte Editieren der wichtigsten Charakteristika eines Sounds.

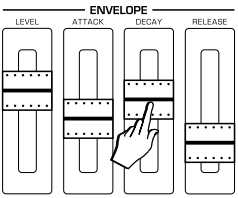


LEVEL: Gesamtlautstärke des Sounds. Die meisten werkseitig vorhandenen Sounds sind bereits mit optimaler Lautstärke programmiert. Es kann jedoch erforderlich sein, daß die Lautstärke im Verlauf des Editierens angepaßt werden muß. Wenn Sie beispielsweise zur Erzielung spezieller Effekte die Filter einsetzen, kann es durchaus vorkommen, daß die Lautstärke erheblich ansteigt. In diesem Fall muß die Lautstärke zurückgenommen werden, um den Sound an den Pegel der restlichen Sounds anzupassen.



ATTACK: Mit diesem Regler wird die Zeit zwischen Tastenanschlag und maximaler Lautstärke des Sounds bestimmt. Je weiter der Regler nach vorn geschoben wird, desto länger der zeitliche Verlauf. Einstellungen mit kurzer ATTACK-Zeit (Regler nach unten gezogen) machen den Sound perkussiver. Längere ATTACK-Zeiten bewirken ein langsames Anschwellen des Sounds nach dem Tastenanschlag.

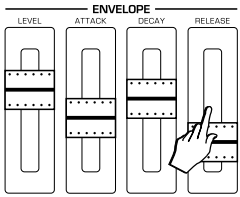
Dieser Regler beeinflußt die bereits vorgegebene ATTACK-Zeit des originalen Sounds. Wenn sich der Regler in Mittelstellung befindet, entspricht dies dem ATTACK des ursprünglichen Sounds.



DECAY: Mit dem DECAY-Schieberegler wird die Zeit bestimmt, in der ein Sound (bei angeschlagener Taste) verklingt, bis er nicht mehr zu hören ist.
Dieser Schieberegler kann natürlich nur solche Sounds beeinflussen, die mit “Decay” versehen sind. Als Decay wird das Ausklingen eines Sounds bei weiterhin angeschlagener Taste bezeichnet, beispielsweis ein Klavier-Sound: Mit dem Tastenanschlag erklingt der Sound und beginnt danach sofort zu verklingen bis (trotz weiterhin angeschlagener Taste) der Sound nicht

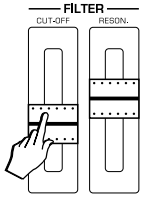
mehr zu hören ist. Ein gegenteiliges Beispiel ist ein Orgel-Sound: Die Lautstärke des Klangs bleibt unverändert, solange die Taste angeschlagen bleibt und bricht (= kein Decay/Abklingen).

Dieser Regler beeinflußt die bereits vorgegebene DECAY-Zeit des originalen Sounds. Wenn sich der Regler in Mittelstellung befindet, entspricht dies dem DECAY des ursprünglichen Sounds.



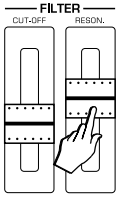
RELEASE: Dieser Schieberegler (release = lösen/loslassen) bestimmt die Dauer des Verklingens nachdem die Taste losgelassen wurde. Je weiter der Regler nach vorn geschoben wird, desto länger die RELEASE-Zeit. Je nach gewähltem Sound können RELEASE-Zeiten zwanzig, dreißig oder mehr Sekunden erzielt werden, nachdem die Taste(n) losgelassen wurde(n).

Dieser Regler beeinflußt die bereits vorgegebene RELEASE-Zeit des originalen Sounds. Wenn sich der Regler in Mittelstellung befindet, entspricht dies dem RELEASE des ursprünglichen Sounds.



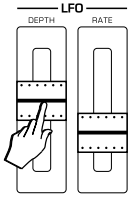
CUT OFF: Hierbei handelt es sich um ein Filter, daß interaktiv mit einem weiteren Filter (RESONANCE) arbeitet. Diese beiden Filter können den Charakter eines Sounds stark verändern. Je weiter der CUT OFF Regler zurückgenommen wird, desto mehr Schlißt sich das Filter, so daß immer weniger Anteile des originalen Sounds „durchkommen". Das Resultat ist meist ein wärmerer, weniger "scharfer" Sound. Bewegen des Reglers nach vorn erzielt entsprechend eine höhere Brillanz.

Dieser Regler beeinflußt den bereits vorgegebenen Eingriffspunkt des CUT OFF Filters des originalen Sounds. Wenn sich der Regler in Mittelstellung befindet, entspricht dies dem CUT OFF Punkt des ursprünglichen Sounds.



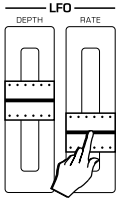
RESONANCE: Mit diesem Schieberegler können dem Sound komplexe Obertonreihen hinzugefügt werden. RESONANCE-Einstellungen stehen in engem Zusammenhang mit der jeweiligen CUT OFF Einstellung. Gelegentlich ist es erforderlich, CUT OFF ziemlich weit zurückzunehmen, um zusätzliche Obertöne erzielen zu können. Am besten beginnt man mit einer relativ hohen Einstellung des RESONANCE Reglers und bewegt dann den CUT OFF Regler während des Spiels.

Dieser Regler beeinflußt die bereits vorgegebene RESONANCE-Einstellung des originalen Sounds. Wenn sich der Regler in Mittelstellung befindet, entspricht dies der RESONANCE-Einstellung des ursprünglichen Sounds.



LFO DEPTH: Schieberegler zur Einstellung der Modulation für einen Sound. Sofern der originale Sound mit Modulation ("Vibrato", etc.) versehen ist, kann diese mit LFO DEPTH verstärkt, vermindert oder ganz entfernt werden (= Regler auf Minimum stellen).

Dieser Regler beeinflußt die bereits vorgegebene LFO DEPTH Einstellung des originalen Sounds. Wenn sich der Regler in Mittelstellung befindet, entspricht dies der LFO DEPTH Einstellung des ursprünglichen Sounds.



LFO RATE: Sofern der originale Sound mit Modulation (Vibrato) versehen ist, kann die Geschwindigkeit mit diesem Schieberegler verändert werden. LFO RATE steht im Zusammenhang mit LFO DEPTH: Wenn mit LFO DEPTH der Modulationseffekt entfernt wurde, ist der LFO RATE Regler natürlich ohne Funktion.

Dieser Regler beeinflußt die bereits vorgegebene LFO RATE Einstellung des originalen Sounds. Wenn sich der Regler in Mittelstellung befindet, entspricht dies der LFO RATE Einstellung des ursprünglichen Sounds.

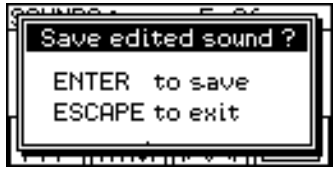
Sounds abspeichern

Im Verlauf der Sound-Editierung kommt immer der Augenblick, wenn zu entscheiden ist ob der editierte Sound als neuer Sound gespeichert oder verworfen werden soll, um zum normalen Spielmodus zurückzukehren.

Ein modifizierter Sound, der noch nicht abgespeichert wurde ist an einer kleinen Markierung oben links neben dem ersten Buchstaben des Namens erkenntlich.

Wenn Sie eine Editierung verwerfen möchten, genügt es mittels Dial oder Cursortastern einen anderen Sound anzuwählen. Falls Sie Menus aus dem Bereich Advanced Edit (WAVE, CONTROL, EFFECT oder OTHER), bzw. Funktionen daraus eingesetzt haben können Sie den Edit-Bereich durch u.U. mehrfaches Betätigen des Tasters ESCAPE verlassen um zur Auswahlseite des Hauptmenus zurückzukehren. Wenn Sie nun einen anderen Sound Anwählen, wird das bisher Editierte automatisch verworfen.

Wenn Sie hingegen den neu erstellten Sound abspeichern möchten, leiten Sie diesen Vorgang mittels Taster STORE ein.



Das erscheinende Fenster („editierten Sound abspeichern?“) mit ENTER bestätigen. Im weiteren Verlauf des Abspeicher-Vorgangs werden Sie zuerst nach der Position gefragt, an welcher der neue Sound abgespeichert werden soll; anschließend besteht die Möglichkeit, den Sound mit einem Namen zu versehen.

User Sound Speicherpositionen

Jeder selbst erstellte Sound wird als “User Sound” bezeichnet. Genau wie die Werks-Sounds werden auch die User-Sounds innerhalb von Soundfamilien (bzw. Bänken) abgelegt. Hierzu stehen neben den 11 bereits bekannten werkseitig vorhandenen Sound-Families weitere 16 Sound Banks mit jeweils 128 Sound-

Positionen zum Abspeichern der USER-Sounds zur Verfügung. Der Equinox stellt Ihnen somit bis zu 2048 Speicherpositionen für Ihre Sounds zur Verfügung.

Im Verlauf des Abspeichervorgangs (Taster STORE) werden Sie aufgefordert, die Bank anzugeben, in welcher der 16 USER-Bänke Sie den neu erstellten Sound abspeichern möchten („Enter Destination“).

Selbstverständlich können Sie eine beliebige Position wählen, im Display wird jedoch eine Position vorgeschlagen, die das spätere Auffinden wesentlich erleichtert. Die vorgeschlagene Position bezeichnen wir als “Spiegelposition”.

Spiegelpositionen

Bereits bekannt ist, daß die werkseitigen Sounds des **Equinox** aus 11 Familien mit je 128 Sounds gespeichert sind. Ebenfalls bekannt ist, daß insgesamt 16 User Familien (Bänke) mit je 128 Speicherpositionen zur Verfügung stehen. Damit stehen mindestens genauso viele USER Positionen wie Werkspositionen zur Verfügung.

Somit kann für jede werkseitige als Position als Gegenstück eine entsprechende USER-Position “gespiegelt” werden, auf welcher eine modifizierte Version des jeweiligen Sounds gespeichert werden kann. Der originale und der modifizierte Sound haben dann die gleiche Nummer und Bank, lediglich mit dem Unterschied, daß der originale Sound in der werkseitigen Bank gespeichert ist, der modifizierte (neue) Sound hingegen in einer USER Bank.

BEISPIEL: MOON WIND, Sound Nummer 98 in werkseitigen Bank Nummer 7, (GMX 2) wurde editiert. Wenn Sie mittels STORE den Abspeichervorgang für den neuen Sound einleiten, wird Ihnen als Speicherort die Position #98 in der User Bank #7 vorgeschlagen:

Natürlich müssen Sie den Sound nicht in der Spiegelposition

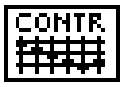
speichern; Sie können Ihn an beliebiger Stelle abspeichern.
Speichern in der Spiegelposition bringt jedoch Vorteile mit sich. Zum einen entfällt die Suche nach einem Speicherplatz (denn der wird ja bereits vorgeschlagen) und zum anderen wird das spätere Auffinden des Sounds erleichtert (denn er befindet sich ja in der entsprechenden Familie).
Wenn Sie auf der Spiegelposition speichern möchten, genügt es, ein paar Mal ENTER zu betätigen. Die verschiedenen Hinweisfenster (anderen Speicherplatz wählen, Namen ändern) können Sie ignorieren.

Fortgeschrittenes Edit - (mit den Menus)

Wenn Ihr Interesse am Erstellen und Editieren von Sounds wächst, werden Ihnen wahrscheinlich über kurz oder lang die relativ begrenzten Möglichkeiten des Quick Edit Modus nicht mehr genügen. Die Optionen für fortgeschrittenes Sound-Edit sind immer im Display sichtbar, wenn Sie sich im SOUND Modus befinden. Hier erst finden Sie die leistungsstarken Synthesizer-Features, die Ihnen der **Equinox an die Hand gibt.**

Die Optionen für fortgeschrittenes Sound-Edit unterteilen sich in vier Kategorien:

WAVE: Dies ist das Herz der Synthesizer-Klangerzeugung des **Equinox** und entsprechend auch der Ausgangspunkt zum Erstellen neuer Sounds. Hier werden die Wellenformen gewählt, die dem neuen Sound zugrunde liegen; es können komplexe Envelopes (Hüllkurven) erstellt, dynamische Filter eingebracht, Panorama-Einstellungen vorgenommen und viele weitere grundlegende Elemente des neuen Sounds festgelegt werden.



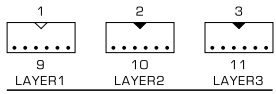
CONTROL: Hier wird festgelegt, in welcher Weise der Sound später beim Spiel beeinflußt werden kann, beispielsweise Zuordnung der Handräder (Wheels), Portamento, Anschlagsdynamik und Aftertouch.

EFFECT: Bis zu vier digitale Sound Prozessoren können Sie dem neuen Sound zuweisen; die vielfältigen Möglichkeiten beinhalten verschiedene Typen von Reverbs, Choruses, Phasers und Flangers, Delay, Distortion, Pitch Shifting, Ringmodulation, Compression, 3D und EQ.

OTHER: Einige weitere Funktionen zur Verfeinerung des Sounds.

Layers (mehrere überlagerte Sounds)

Alle Sounds des Equinox bestehen aus entweder 1, 2 oder 3 Layers. Nachdem Sie mit dem Taster WAVE das WAVE Menu geöffnet haben, werfen Sie bitte einen Blick auf die ersten 3 Taster unterhalb der Schieberegler.



Im Bereich WAVE Edit sind dies die Taster zur Wahl der einzelnen Layers. Entweder einer, oder zwei oder drei Taster leuchten (einer davon blinkt). Aus der Anzahl der leuchtenden Taster ist ersichtlich, aus wievielen Layers der gegenwärtig aktivierte Sound besteht.

Der blinkende Taster zeigt an, daß dieser Layer derzeit zum Editieren aktiviert ist, nachfolgend wird er als der aktivierter Layer bezeichnet. Alle vorgenommenen Einstellungen des jeweils im Display aufgerufenen Menus beeinflussen ausschließlich den aktivierten Layer. Zum Aktivieren eines anderen Layers muß lediglich der entsprechende Taster einmal gedrückt werden. Der Taster des gewählten Layers beginnt daraufhin zu blinken und der zuvor aktivierte Layer leuchtet statt dessen kontinuierlich. Zum Stummschalten eines Layers (nützlich, wenn Sie nur den aktiven Layer hören möchten und dazu die anderen stummschalten) einfach den Taster des jeweiligen Layers so oft drücken, bis die Anzeige erlischt.

Was genau ist nun ein Layer? Einfach gesagt, es ist ein Sound. Tatsächlich bestehen viele der **Equinox**-Sounds nur aus einem Layer. Für komplexere Sounds können drei Layers zu einem neuen Sound kombiniert werden. Da das Vorgehen beim Editieren aller Layers identisch ist, enthält dieser Abschnitt Erläuterungen und Beispiele für nur einen Layer. Sobald Sie das Editieren eines Layers beherrschen, ist das Erstellen von Multi-Layer Sounds kein großes Problem.

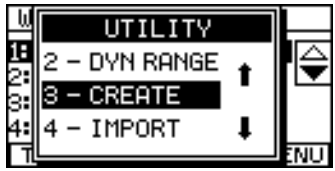
Layers können entweder vom Typ Single Waveform oder Dual Waveform sein (einfache oder zweifache Wellenform). Die nachfolgenden Erläuterungen legen den einfacheren Fall zugrunde, die Verwendung eines Single Waveform Layers.

Für erfahrenere Anwender sind nachfolgend die verschiedenen Typen der Dual Layers in Kurzform aufgeführt:

Dual 1	Für jede Wellenform separat: Volume, Amp Envelope, Filter und Pitch Envelope.
Dual 2	Wie oben, jedoch zwei Filter in Serie, gemeinsam für beide Wellenformen.
Dual 3:	Volume und Amp. Envelope sind gemeinsam für beide Wellenformen, die Filter sind hingegen separat.
Dual 4:	Alles ist gemeinsam für beide Wellenformen.

Layer

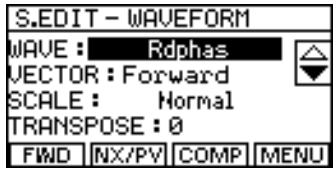
Der Taster ***LAYER*** gestattet das Hinzufügen neuer Layers zu einem Sound (mittels *CREATE*), entweder von Ihnen erstellt oder von anderen Sounds, die im Speicher vorhanden sind (mittels *IMPORT*). Hier können Sie auch die Anschlagsempfindlichkeit und den Ausdehnungsbereich jedes Layers bestimmen, so daß Splits und Anschlagsdynamik innerhalb der Layers erzielt werden können.



Nachfolgend ein Überblick über das WAVE Menu:

WAVEFORM

Hier können Sie die Waveform (Wellenform) für den jeweiligen Layer bestimmen. Die weiteren Optionen innerhalb dieses Menus gestatten die Einstellung der Stimmung und die Art der Beeinflussung der Waveform durch Anschlagsdynamik und Aftertouch.



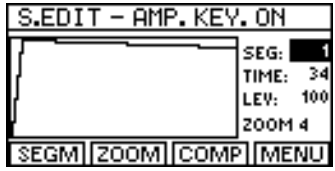
VOLUME

In diesem Menu wird die Gesamtlautstärke des Levels eingestellt und es kann bestimmt werden, wie stark sich der Einfluß von Anschlagsdynamik und Aftertouch auf das Lautstärkeverhalten des Layers auswirken soll.

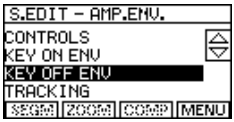
AMP. ENVELOPE

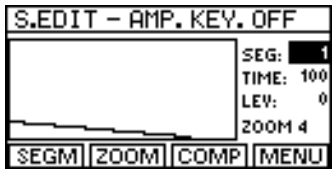
Die Hauptfunktion dieses Displays ist die Erstellung einer Hüllkurve für den Verlauf des Layers von KEY ON (Taste angeschlagen) bis KEY OFF (Verhalten nach Loslassen der Taste).

Im Display KEY ON wird die Hüllkurve für den Verlauf bei angeschlagener Taste bestimmt.

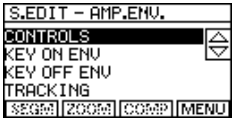


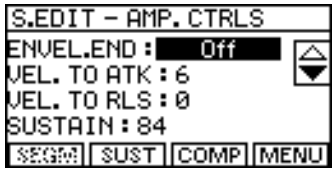
Im Display KEY OFF wird die Hüllkurve für den Verlauf nach Loslassen der Taste bestimmt.





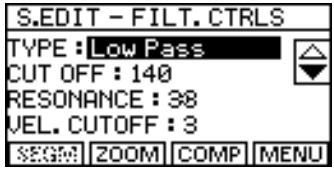
Im Untermenu CONTROLS finden Sie eine Reihe von Funktionen, die das Verhalten des Sounds in Bezug auf die zuvor festgelegte Envelope-Kurve bestimmen. Diese Funktionen legen das Ausmaß der Beeinflussung der Hüllkurve durch Anschlagsdynamik und Aftertouch fest.

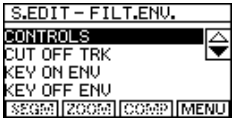




FILTER

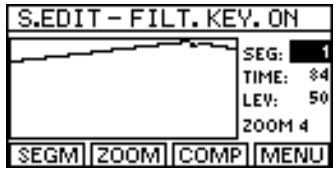
Es stehen fünf verschiedene Filter-Typen zur Verfügung. Im CONTROLS Menu können Sie für jedes Filter den Typ wählen, Cut-Off und Resonance bestimmen, sowie die Werte für Cut-Off und Resonance in Verbindung mit Anschlagsdynamik und/oder Aftertouch einstellen.



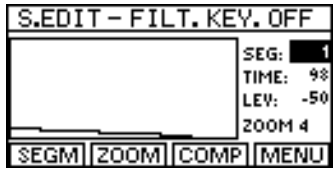


Die restlichen drei Parameter des Menus FILTER/CONTROLS dienen zur Bestimmung der Stärke, mit welcher die beiden verfügbaren Filter Envelopes eingreifen sollen. Diese beiden Envelopes sind KEY ON und KEY OFF; im jeweiligen Display können Sie eine Linie festlegen, die den Cut-Off Punkt des Filters im zeitlichen Verlauf repräsentiert.

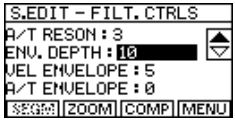
Im Display KEY ON bestimmt die von Ihnen festgelegte Linie den Cut-Off Punkt bei angeschlagener Taste.



Im Display KEY OFF bestimmt die von Ihnen festgelegte Linie den Cut-Off Punkt bei losgelassener Taste.



HINWEIS: Der Effekt dieser beiden Envelopes ist nur wahrnehmbar, wenn ENV. DEPTH, (im Menu CONTROLS), auf einen Wert größer als Null eingestellt ist:



PITCH ENVELOPE

Hier werden Änderungen der Tonhöhe im Verlauf der beiden Envelopes KEY ON und KEY OFF festgelegt. Im jeweiligen Display bestimmt die von Ihnen gezogene Linie die Änderungen der Tonhöhe im zeitlichen Verlauf .

Im Display für den Envelope KEY ON bestimmt die Form der Linie den Tonhöhenverlauf bei angeschlagener Taste.

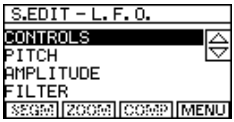
Im Display für den Envelope KEY OFF bestimmt die Form der Linie den Tonhöhenverlauf bei losgelassener Taste.

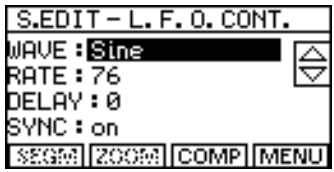
Im Menu CONTROLS finden Sie auch einige Parameter zur Einstellung der Geschwindigkeit und Intensität dieser Envelopes in Abhängigkeit von Anschlagsdynamik und Aftertouch.

HINWEIS: Der Effekt dieser beiden Envelopes ist nur wahrnehmbar, wenn ENV. DEPTH, (im Menu CONTROLS), auf einen Wert größer als Null eingestellt ist:

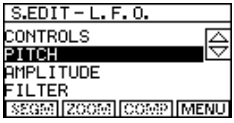
L.F.O

L.F.O dient zum Hinzufügen einer Modulation (in der einfachsten Art als Vibrato oder Tremolo) für den jeweiligen Layer. Es können vier verschiedene Modulations-Typen angewandt werden. Die Wahl des Modulations-Typs, seine Geschwindigkeit und weitere Einstellungen können bei CONTROLS vorgenommen werden.

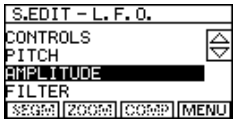




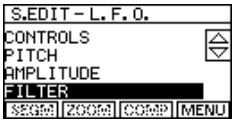
Diese Modulation kann wahlweise angewandt werden auf *PITCH,*



AMPLITUDE



oder *FILTER*.

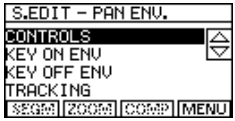


Die Funktionen innerhalb dieser drei Menus sind identisch. In allen Fällen können Sie wählen, wie intensiv die Modulation allgemein sein soll (*OSCILLATOR 1*) und wie stark die Änderung bei Aftertouch erfolgen soll (*A/T OSCILLATOR1*).

PAN

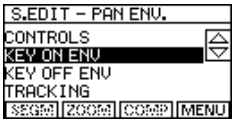
Das Menu PAN bietet zwei unterschiedliche Methoden zur Variierung der Panorama-Position des jeweiligen Layers.

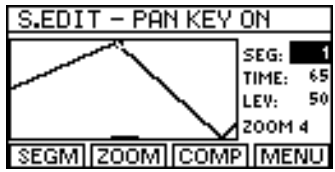
Die erste Methode gestattet das Ändern der Pan-Position in Abhängigkeit von Anschlagsdynamik und Aftertouch. Die Einstellung erfolgt bei den Parametern VELOCITY und AFTERTOUCH im Menu *CONTROLS*.



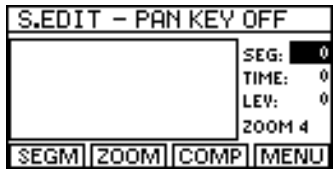
Die zweite Methode zur Änderung der Pan-Position besteht darin, zwei Envelopes zu erstellen.

Dies erfolgt sinngemäß in der gleichen Weise, wie bereits bei *PITCH ENVELOPE, FILTER ENVELOPE* und *AMP ENVELOPE* beschrieben, indem ein Envelope für KEY ON

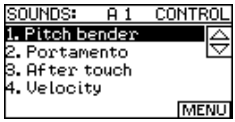




und ein Envelope für KEY OFF für die Pan-Position erstellt wird.

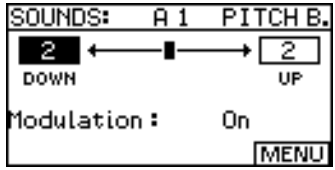


Wie bei allen Envelope-Funktionen des **Equinox**, muß auch hier der *ENV. AMOUNT* bestimmt werden (im *CONTROLS* Menu), damit der Effekt dieser Envelopes wahrnehmbar wird.



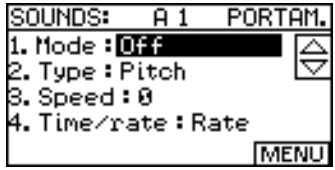
PITCH BENDER

Hier kann die maximale Auslenkung der Tonhöhe bei Betätigung des Pitch Bend Handrades bestimmt werden.



Die Auslenkung der Tonhöhe kann individuell für Vorwärts- (UP) und Rückwärts- (DOWN) Bewegen des Handrades eingestellt werden. Dieses Menu enthält auch die Kontrolle für das Modulations-Handrad.

PORTAMENTO



MODE: *NORMAL* Portamento bewirkt ein Gleiten der Tonhöhe bei jedem Tastenanschlag. *LEGATO* Portamento bewirkt ein Gleiten der Tonhöhe nur dann, wenn zu bereits angeschlagenen Tasten eine weitere Taste angeschlagen wird. *OFF* schaltet den Portamento-Effekt aus.

TYPE: Diese Funktion tritt nur in Kraft, wenn im Verlauf des Portamentos von einem Ton zum nächsten eine weitere Taste innerhalb der beiden Töne angeschlagen wird, die dann ihrerseits ein neues Portamento auslöst. Bei TYPE kann gewählt werden, an welcher Stelle dieses neue Portamento einsetzen soll.

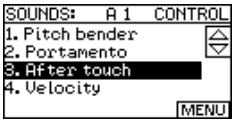
Floating: Das neue Portamento beginnt an dem Punkt, den das erste Portamento zum Zeitpunkt des zusätzlichen Tastenanschlags erreicht hat.

Re-Start: Das neue Portamento beginnt an der gleichen Stelle, an der das erste Portamento begann.

SPEED: Bestimmt die Geschwindigkeit, mit der das Portamento ausgeführt wird.

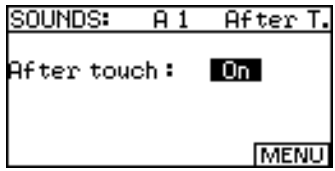
TIME/RATE: Hier kann bestimmt werden, in welcher Weise die *SPEED*-Einstellung ausgeführt wird. Bei Einstellung dieses Parameters auf TIME, ist die Dauer des Gleitens von einem Ton zum anderen immer gleich, unabhängig vom Abstand der beiden Töne zueinander.

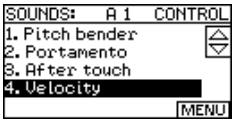
Bei Einstellung dieses Parameters auf RATE wird der bei *SPEED* eingestellte Wert als Gleitgeschwindigkeit pro Sekunde ausgeführt. In diesem Fall ist die Gleitgeschwindigkeit unabhängig, denn sie wird durch den Abstand der beiden Töne zueinander bestimmt.



AFTERTOUCH

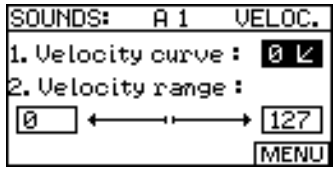
Hier kann der Aftertouch-Effekt aktiviert, bzw. deaktiviert werden.





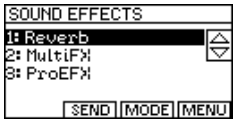
VELOCITY

VELOCITY CURVE. Vier verschiedene Kurven stehen zur Einstellung der Anschlagsdynamik zur Verfügung, dargestellt jeweils durch eine kleine Grafik im Display. Die „normalen“ Kurven 0, 1, 2 und 3 bewirken lauteren Klang bei kräftigem Anschlag; die vier negativen Kurven - 4, -5, -6 und -7 bewirken das Gegenteil: Je kräftiger der Anschlag, desto leiser der Klang.



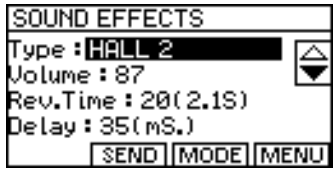
VELOCITY RANGE. Mit diesem Parameter wird die maximale Beeinflussung des Sounds durch die Anschlagsdynamik bestimmt.

Es stehen drei Effekt-Prozessoren (DSPs) zur Verfügung. Sie können individuell in beliebiger Kombination eingesetzt werden, sowohl in Serie, als auch parallel.

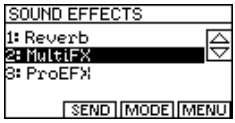


REVERB

Hier finden Sie eine Auswahl an verschiedenen Nachhall-Presets. Zur Anwahl des gewünschten Hall-Effekts die Option *TYPE* aktivieren.

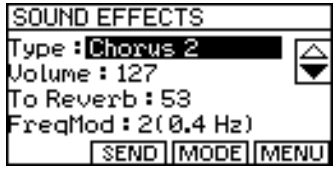


Unterhalb des gewählten Typs finden Sie alle editierbaren Parameter des jeweiligen Typs. Der Ausgang der Reverb-Gruppe liegt bei “100% wet”, d.h., es liegt nur der Nachhall an (ohne Anteil des originalen “trockenen” Signals)

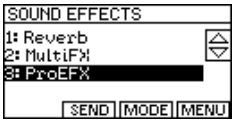


MULTIFX

In dieser Gruppe befinden sich viele populäre Effekte, wie z.B. Mono- und Stereo-Delays (Echo), Chorus (langsamer Bewegungseffekt), Distortion (Verzerrung) und Pitch Shift (Tonhöhenverschiebung). Zur Anwahl des gewünschten Effekts die Option *TYPE* aktivieren.

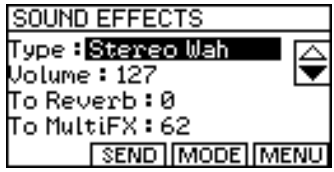


Unterhalb des gewählten Typs finden Sie alle editierbaren Parameter des jeweiligen Effekts. Je nach gewähltem Typ können die verfügbaren Parameter unterschiedlich sein.



PROEFX

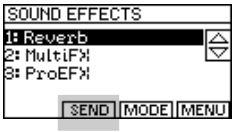
Die wichtigste und bedeutendste der drei Effekt-Gruppen.



Neben einer Anzahl hervorragender Stereo-Effekte (Flanger, Chorus, Overdrive, etc.) finden Sie hier auch die wichtigen Funktionen zur studiomäßigen Nachbearbeitung (3D, EQ, Loudness Maximizer, Audio Exciter, etc.).

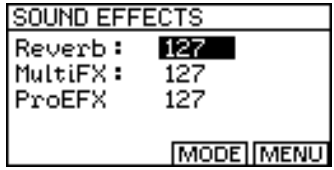
Nur in dieser Gruppe befindet sich ein Parameter zur WET/DRY-Mischung (Verhältnis zwischen originalem Signal und Effekt) für Effekte, bei denen dies möglich ist. Diese Gruppe kann auch komplett deaktiviert werden und als direkte Stereo-Kontrolle für das originale Signal eingesetzt werden (siehe *SEND*).

Die Gruppe ProEFX enthält weiterhin zwei “post send” Kontrollen, mit denen die Weiterleitung des durch ProEFX bearbeiteten Sounds wahlweise zum Nachhall (*TO REVERB*) oder zu MultiFX (*TO MULTIFX*) bestimmt werden kann.

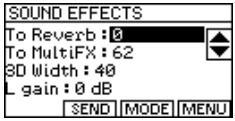


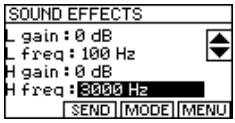
Effects Funktionen

SEND (Taster F2): Mit dieser Funktion können Sie den Anteil jedes Effekts für den Sound bestimmen. Für REVERB und MULTIFX können Sie den gewünschten Anteil zwischen Null und Maximum mittels der Parameter-Werte 0 - 127 einstellen.



Bei ProEFX arbeitet das SEND Menu etwas abweichend von den anderen beiden. Da die Ausgänge von Reverb und MultiFX ausschließlich aus Effektanteil bestehen, wird der Anteil des originalen Signals des Sounds durch die Einstellung des ProEFX Send-Pegels bestimmt.

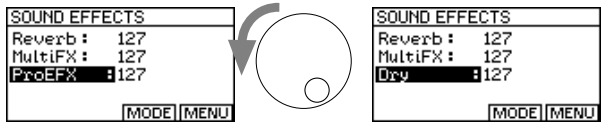




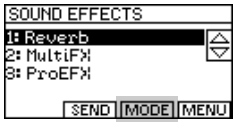
Wenn Sie einen Effekt aus der Gruppe ProEFX einsetzen, verfügt dieser in vielen Fällen über einen WET/DRY-Parameter zur Bestimmung des Mischungsverhältnisses zwischen Original- und Effektanteil (beispielsweise verfügt STEREO WAH über diesen Parameter). Der Wert kann zwischen 0 und 100 eingestellt werden, wobei der Wert 0 der Stellung "kein Effektanteil" und der Wert 100 der Stellung "nur Effektanteil" entspricht. Wert 50 ergibt einen 50/50 Mix zwischen originalem Sound und Effekt.

Wenn Sie keinen der ProEFX-Effekte einsetzen möchten, können Sie die Gruppe ausschalten und ProEFX zur Einstellung für den Pegel des originalen Signals verwenden. Hierzu den Cursor auf das Wort ProEFX plazieren und das Dial entgegen dem Uhrzeigersinn drehen.

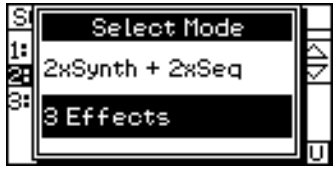
***HINWEIS**: Einige der Effekte in der Gruppe ProEFX verfügen nicht über einen "WET/DRY" Parameter (z.B. 3D, EQ, Loudness Maximizer, Audio Exciter, etc.), denn es handelt sich hierbei nicht um spezielle Effekte, sondern um zusätzliche, nachträgliche Verfeinerungsmöglichkeiten des Sounds.*



Der Send-Pegel bestimmt nun den Anteil des originalen Signals im Mix.



MODE (Taster F3): Soweit verfügbar, kann mit dieser Funktion der Effekt-Modus gewählt werden. Der normal Modus wird als "3 Effects" bezeichnet; er stellt die 3 Effekt-Prozessoren zur Verfügung, wie oben erläutert.



Dieser Modus sollte wo immer nur möglich eingesetzt werden, denn er gewährleistet maximale Flexibilität bei der Programmierung von Sounds.

Der zweite Modus (2xSynth + 2xSeq) ist nur für den Fall vorgesehen, daß Sie den internen Sequenzer einsetzen und gleichzeitig Sounds oder Performances spielen möchten.

In diesem Modus sind nur Reverb und MultiFX für Sounds und Performances verfügbar. Die vom Sounds verwendeten Sounds enthalten unabhängig Reverb und MultiFX, die separat zugeordnet werden können (bei *SONG EDIT / EFFECTS*).

Other Menu

MODE

Hierkönnen Sie polyphonen oder monophonen Modus dieses Sounds einstellen:

POLY Normaler polyphoner Modus;

MONO L Linke Note mit Vorrang;

MONO R Rechte Note mit Vorrang;

MONO T Letzte Note mit Vorrang ohne Neuauslösung;

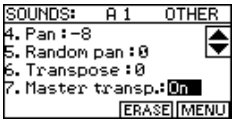
MONO L+R Letzte Note mit Vorrang mit Neuauslösung.

LEGATO

Wenn diese Funktion aktiviert ist (ON) wird bei Legato-Spiel (gebunden) die Attack-Phase des Sounds übersprungen.

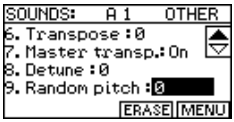
RANDOM PAN

Diese Funktion bewirkt ein zufallsbedingtes Positionieren des Sounds im Stereo-Panorama, sobald eine neue Taste angeschlagen wird. Der gewählte Wert bestimmt das Ausmaß der Auslenkung; z.B. kann bei Maximum (7) die Pan-Position ganz nach links, bzw. rechts ausschlagen.



MASTER TRANSP.

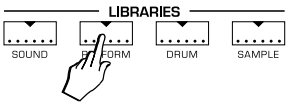
Im Allgemeinen ist diese Funktion eingeschaltet (ON), so daß dieser Sound durch die TRANSPOSE-Taster im Bedienfeld beeinflußt werden kann. Gelegentlich (z.B. bei der Erstellung von Drum-Sounds) kann das Transponieren unerwünscht sein; in diesem Fall sollte diese Funktion ausgeschaltet werden (OFF).



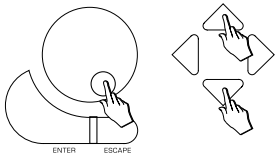
RANDOM PITCH

Diese Funktion bewirkt ein zufallsbedingtes, geringes Verstimmen, sobald eine neue Taste angeschlagen wird. Der gewählte Wert bestimmt das maximale Ausmaß der Verstimmung. Bei Maximal-Stellung (7) kann die automatische Verstimmung bis zu einen Halbton höher, bzw. tiefer ausfallen.

2 • PERFORMANCE MODUS

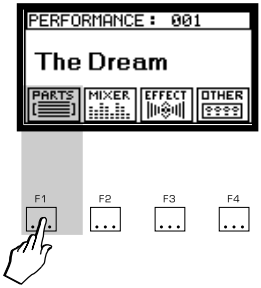


Eine *PERFORMANCE* ist eine Kombination aus bis zu 16 überlagerten oder auf Splitbereichen über die Tastatur verteilten Sounds in beliebiger Konfiguration**.** Mit dem Betätigen des Tasters PERFORM wird der **Equinox** in den Spielmodus "Performance" versetzt**.**



Mit dem Dial oder den Cursor-Tastern vor/zurück können Sie alle im Speicher befindlichen Performances durchblättern**.** Zur Verfügung stehen 112 werkseitig eingestellte (INTERNAL PERF) und 112 selbst programmierbare (USER PERF) Performances.

Zur Erstellung einer Performance beginnen Sie mit der Auswahl einer Anzahl an von Sounds, bzw. *Parts*, (im Performance Modus wird jeder, einen Bestandteil bildender Sound als ein *Part* bezeichnet)**.** Eine Performance kann nur einen *Part* aber auch maximal 16 überlagerte *Parts* enthalten**.** Ganz gleich, wieviele *Parts* sie tatsächlich einsetzen, Sie können immer alle 16 *Parts* innerhalb Ihrer Performance einsehen**.** Diese 16 Parts in der sogenannten *Parts List* untergebracht. Es bleibt allein Ihnen überlassen, wieviele der in der *Parts List* enthaltenen Sounds Sie aktivieren und einsetzen möchten**.** Wenn Sie beispielsweise lediglich drei Sounds überlagern möchten, sind nur die ersten drei Parts aus der *Parts List* betroffen.

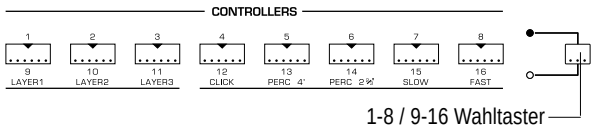


Parts List

Mit Taster PARTS (F1) kann die Parts List eingesehen werden.

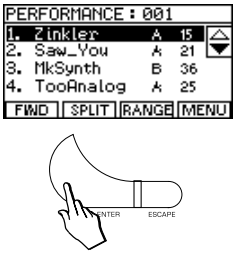
Mit den Cursor-Tastern vor/zurück können die Parts nacheinander anwählen. Der aktivierte Part wird invertiert dargestellt (weiße Schrift auf schwarzem Hintergrund); die Soundwahl für den aktivierten Parts erfolgt in gleicher Weise, wie bereits vom Sound Modus bekannt: mittels Dial, bzw. numerischem Tastenblock kann in den Sounds geblättert, bzw. ein Sound gezielt angewählt werden und mit den Cursor-Tastern links/rechts kann eine andere Sound Bank gewählt werden.

Mit den 8 Tastern unterhalb der Schieberegler können Sie die Anzahl der Parts bestimmen, die Sie aktivieren möchten 1-8, bzw. 9-16 (Umschaltung 1-8/9-16 mittels des Wahltasters ganz rechts).

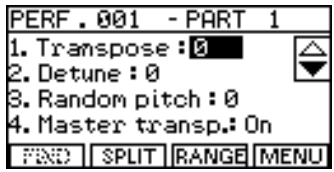


Die Taster sind nichts anderes als Ein/Ausschalter für den entsprechenden Part; wenn alle Taster ausgeschaltet sind, ist kein Sound zu hören. Die Schieberegler bestimmen die Lautstärke des jeweils zugehörigen Parts.

Parts Menu

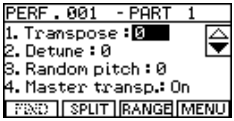


Mit ENTER können Sie das Untermenu PARTS EDIT zur Einstellung der Parameter-Werte des jeweils aktivierten (= im Display negativ dargestellten) Parts aufrufen:



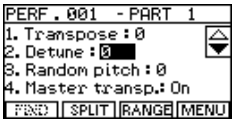
Mit ESCAPE können Sie jederzeit zur Parts List zurückkehren.

Ein kurzer Überblick über einige der einstellbaren Parameter:

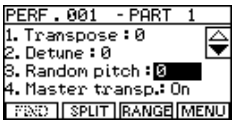


TRANSPOSE: Einstellmöglichkeit der Tonhöhe des Sounds in einem Bereich von 60 Halbtonschritten höher oder tiefer.

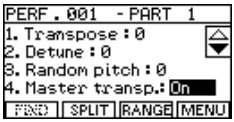
Mit den Tastern OCTAVE +/- im Bedienfeld können Sie den Sound um eine Oktave höher oder tiefertransponieren.

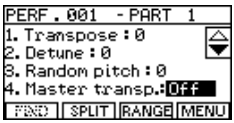


DETUNE: Möglichkeit zur Feinstimmung des Sounds in Schritten zu 1/64 eines Halbtons.

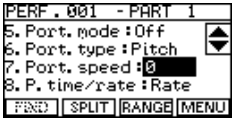


RANDOM PITCH: Zufallsbedingte, automatische geringfügige Verstimmung des Sounds, sobald eine neue Taste angeschlagen wird**.** Die maximal zulässige Verstimmung wird durch den eingestellten Wert bestimmt**.** Bei maximalem Wert (7) kann die automatische Verstimmung einen Halbton höher oder tiefer ausfallen.





MASTER TRANSP. Im Allgemeinen ist diese Funktion eingeschaltet (ON), so daß dieser Sound durch die TRANSPOSE-Taster im Bedienfeld beeinflußt werden kann. Gelegentlich (z.B. bei der Erstellung von Drum-Sounds) kann das Transponieren unerwünscht sein; in diesem Fall sollte diese Funktion ausgeschaltet werden (OFF).



PORTAMENTO MODUS:

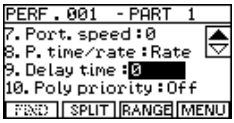
PORT. MODE: Zur Aktivierung/Deaktivierung des Portamentos;

PORT. TYPE: Zum Aktivieren/Deaktivieren des Portamentos;

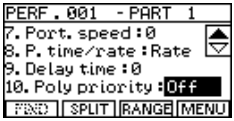
P: SPEED: Gleiche Geschwindigkeit des Portamentos

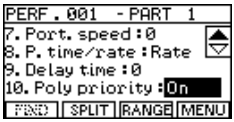
P. TIME / RATE: Distanzabhängige Geschwindigkeit des Portamentos.

Die hier genannten Funktionen (Gleiten von einer angeschlagenen Taste zur nächsten) sind identisch mit den entsprechenden Funktionen, wie sie bereits im Kapitel *SOUND MODUS* (Abschnitt Control Menu, Absatz Portamento) beschrieben wurden.



DELAY TIME: Je höher der hier eingestellt Wert gewählt wird, desto länger wird der Toneinsatz nach dem Tastenanschlag verzögert**.** Die Delay Time (Verzögerungszeit) wird in Werten von "Ticks" angegeben**.** Diese Ticks sind Unterteilungen eines Taktschlags, basierend auf der jeweiligen "Clock Speed" (= Tempo-Einstellung des internen Sequenzers – Einstellung mit dem Dial, nachdem SONG EDIT gedrückt wurde)**.** Jeder Tick entspricht dem 1/192ten Teil eines Taktschlags**.** Daraus ergibt sich, daß bei einer Einstellung von 192 die Verzögerungszeit zwischen Tastenanschlag und verzögertem Toneinsatz genau einen Taktschlag beträgt; entsprechend beim Vielfachen von 192, bis zu max. vier Taktschlägen**.** Natürlich können auch beliebige Zwischenwerte eingestellt werden.

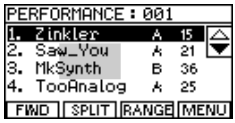




POLY PRIORITY: Bei eingeschalteter Funktion (ON) erhält der gegenwärtige Sound den Vorrang bei der Zuteilung der Stimmen (Polyphonie-Priorität)**.** Damit wird gewährleistet, daß dem entsprechenden Sound niemals von anderen Parts oder Tracks des Sequenzers Töne "gestohlen" werden können **–** im Gegenteil, in diesem Fall "stiehlt" dieser Sound Töne von anderer Stelle, wenn die maximal mögliche Polyphonie überschritten wird.

Kehren Sie nun mittels MENU (Taster F4) oder ESCAPE zur Parts Liste zurück.

Die Funktionen der Parts List



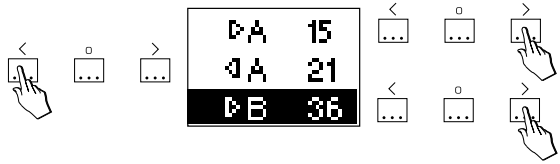
SPLIT (Taster F2): Der Taster SPLIT gestattet die Wahl eines einzelnen Splitpunkts (genannt *Basic Split*) auf der Tastatur**.** Anschließend können Parts links oder rechts des Basic Splits zugeordnet werden**.**

Mit dem SPLIT-Taster den "Basic Split" auf ON stellen und anschließend den gewünschten Splitpunkt wählen**,**

Kehren Sie nun mittels ENTER oder ESCAPE zur Parts Liste zurück.

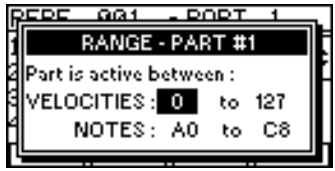
Jedem aus der Liste gewählten Part können Sie mit den Tastern < , bzw. > (numerischer Tastenblock) eine Position links, bzw. rechts des Splitpunktes zuweisen**.**

Jedem Part in der *Parts List* ist ein kleiner Pfeil vorangestellt; er zeigt an, welcher Seite des Splits der Sound zugeordnet ist.

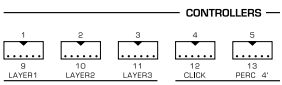


***HINWEIS**: Die Funktion RANGE ist nicht verfügbar, wenn Basic Split aktiviert ist (ON).*

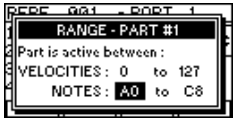
RANGE (Taster F3): Hier kann für jeden Part ein spezifischer Bereich der Tastatur zugeordnet werden**.** Es kann sowohl ein Bereich für Töne, als auch für Anschlagsdynamik bestimmt werden**.** Dies ermöglicht die Erstellung eines *Multi-Split* , bzw. eines *Dynamic Swtches* in einer Gruppe unterschiedlicher Sounds.



Multi-Split



Wenn Sie beispielsweise einen Fünf-Part Split mit den Parts 1, 2, 3, 4 und 5 erstellen möchten**,** weisen Sie die NOTES-Bereiche (RANGE) folgendermaßen zu (mit den PART-Tastern können Sie die aktuellen Parts anwählen):



HINWEIS**: Der Tastenumfang einer Tastatur von 88 Tasten beginnt mit A0 als tiefster und endet mit C8 als höchster Taste**.

PART 1: A0 bis B2

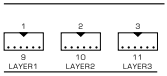
PART 2: C3 bis B3 (H3)

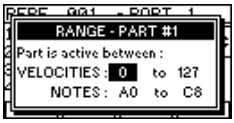
PART 3: C4 bis B4 (H4)

PART 4: C5 bis B5 (H5)

PART 5: C6 bis A8

Damit erzielen Sie einen Fünf-Part Split mit einem unterschiedlichen Sound in jeder Oktave (bei dem Modell mit 61 Tasten).





***HIBWEIS**: Bei anschlagsdynamischen (Velocity) Tastaturen entspricht der sensitivste Anschlag dem Wert 0 und der am wenigsten sensitive Anschlag dem Wert 127.*

Velocity Switch

Die exakte Übersetzung wäre “Anschlagsdynamik-Schalter”. Je nach Stärke des Anschlags können unterschiedliche Funktionen (z.B. Sounds) ausgelöst werden. Wenn beispielsweise ein Drei-Part Velocity Switch erstellt werden soll, bestehend aus den Parts 1, 2 und 3, können Sie die VELOCITY Range folgendermaßen zuordnen:

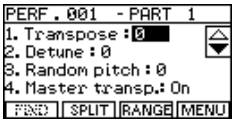
PART 1: 0 bis 40

PART 2: 40 bis 80

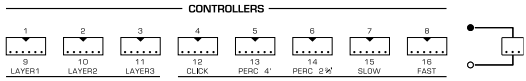
PART 3: 80 bis 127

Auf der gesamten Tastatur stehen nun drei Sounds zur Verfügung**.** Die Stärke des jeweiligen Tastenanschlags bestimmt, welcher der drei Sounds erklingt.

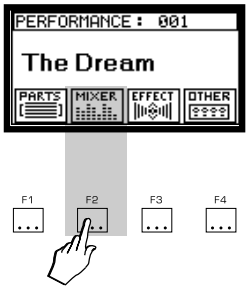
Anwahl der Parts



Wenn Sie während des Editieren der Parts andere Parts aufrufen möchten, ist es nicht erforderlich, das PARTS Edit Display zu verlassen, um in die *Parts List***.** zu gelangen. Sie können einen anderen Part direkt mittels der Taster unterhalb der acht Schieberegler anwählen; er ist damit sofort zum Editieren aktiviert (in ähnlicher Weise trifft dies auch für MIXER, EFFECT und OTHER zu)**.**



Im weiteren Verlauf dieses Abschnitts werden diese Taster als *Part Anwahltaster* bezeichnet.



Mixer Menu

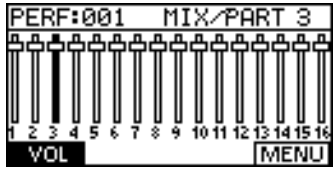
Der Mixer beeinflußt den Ausgang des Sounds der jeweiligen Performance.

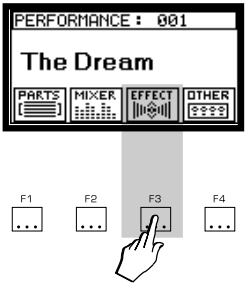
Hier können Sie für jeden Part individuell die Lautstärke, die Position im Stereo-Panorama und die Ausgangsbuchse wählen**.** Genau wie im Menu zum Editieren der PARTS brauchen Sie auch beim MIXER das Menu nicht zu verlassen, um einen anderen Part zur Einstellung aufzurufen, denn die einzelnen Parts können mittels der Taster unterhalb der Schieberegler beliebig aktiviert werden**.** Die meisten Funktionen erklären sich von selbst; nachfolgend einige Besonderheiten:

RANDOM PAN: Diese Funktion bewirkt ein zufallsbedingtes, automatisches Ändern der Position des aktivierten Parts im Stereopanorama, wenn eine Taste angeschlagen wird**.** Der gewählte Wert bestimmt das maximale Ausmaß der Veränderung zwischen linker und rechter Seite**.** Bei maximaler Einstellung (7) kann der Ausschlag bis zum äußersten Punkt des linken, bzw. rechten Stereo-Kanals erfolgen.

AUDIO OUT: Der **Equinox** ist mit 4 Ausgangsbuchsen versehen - Left, Right, Out1 und Out2**.** Mit dieser Funktion wird bestimmt, bei welchem Ausgang der gegenwärtige Part anliegen soll**.** Sie können die Ausgänge als 2 x Stereo oder Out 1 und Out 2 als 2 Mono-Ausgänge konfigurieren.

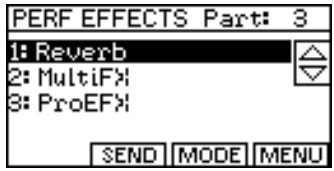
Der Taster **VOL** gestattet einen Überblick über die eingestellten Pegel aller 16 Parts.

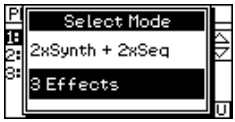


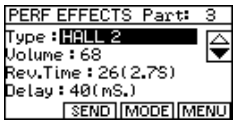


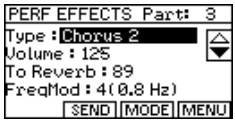
Effects Menu

Einzelheiten zum Einsatz der Effekte finden Sie im entsprechenden Abschnitt im Kapitel SOUND MODUS.

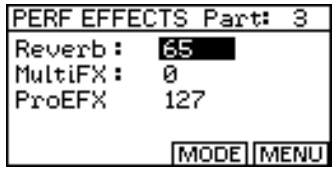




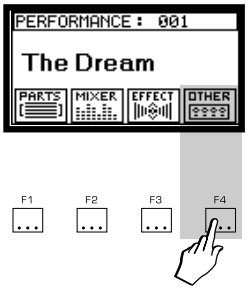




Das Zuordnen der Effekte für die Parts ist im Performance Modus recht einfach. Zuerst wird der EFFEKT MODUS aufgerufen um die Effekte nach Wunsch einzustellen. Anschließend können Sie bei SEND den Effekt in der gewünschten Stärke für die einzelnen Parts bestimmen.

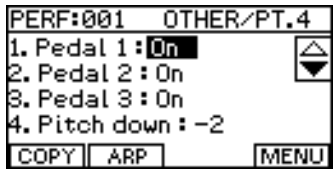


Nachdem der *Effects Modus* angewählt und der Effekt ausgesucht ist können Sie durch Drücken des Tasters SEND den verschiedenen Parts die Effekte zuweisen. Mit den Part-Anwahltastern wird dann der Part gewählt, dem der Effekt zugewiesen werden soll und anschließend der SEND-Pegel für den jeweiligen Part eingestellt.

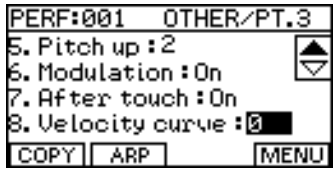


Other Menu

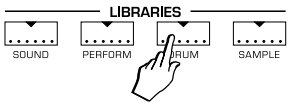
Dieses Menu bietet die Möglichkeit, verschiedene Kontrollelemente des Instruments zu Aktivieren, bzw. zu Deaktivieren.



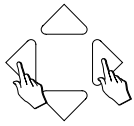
Dies sind die drei Pedale (deren Funktionen bei *SYSTEM/CONTROL* bestimmt werden können), die beiden Handräder (Pitch Bend und Modulation), sowie Anschlagsdynamik und Aftertouch.



3 • DRUM MODUS



Das Anwählen des *DRUM MODUS* ist auf zwei verschiedene Arten möglich. Die erste Methode ist das Drücken des Tasters DRUM im Bereich LIBRARIES.

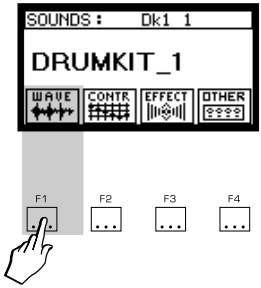


Die zweite Methode betrifft das Aufrufen vom *SOUND MODUS* heraus, indem das Fenster *BANK SELECT* geöffnet wird (mittels Cursor O oder P) und dann eine der drei Drum Banks gewählt wird (mit Cursor N/M).

Im *DRUM MODUS* können Sie entweder komplette DRUM KITS oder einzelne DRUM SOUNDS anwählen, je nachdem, welche Bank gewählt wurde. Es ist einer der großen Vorteile des **Equinox**, daß jeder einzelne Drum Sound des Instruments angewendet und bearbeitet werden kann.

Das Bearbeiten einzelner DRUM SOUNDS erfolgt in genau der gleichen Weise, wie im *SOUND MODUS*. Das Editieren von DRUM KITS unterscheidet sich allerdings, denn hier stehen andere Parameter zur Verfügung. Im *SOUND MODUS* wird das *WAVE* Menu immer dazu verwendet, um bis zu 6 Waveforms miteinander zu verbinden, so daß ein einzelner Multilayer-Sound erzielt wird. Dies ist im *DRUM MODUS* identisch, wenn einzelne DRUM SOUNDS bearbeitet werden. Bei der Bearbeitung von DRUM KITS ist das *WAVE* Menu vollkommen unterschiedlich.

Genaugenommen ist ein DRUM KIT kein “echter” Sound, sondern eine Zusammenstellung verschiedener Sounds, die den Tasten der Tastatur zugeordnet sind. Jeder Taste kann ein beliebiger Sound zugewiesen werden. Dabei muß es sich keineswegs unbedingt um einen Drum-Sound handeln, es kann ein beliebiger Sound des Instruments oder sogar auch ein importiertes Sample sein. Sobald der Sound einer Taste zugewiesen ist, kann er bearbeitet werden (Lautstärke, Tonhöhe, Panorama-Position, Effekt Sends, Audio Out und viele weitere Parameter).

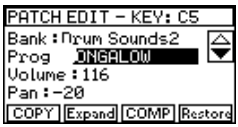


Drum Kit editieren

Wählen Sie ein beliebiges DRUM KIT (zwischen DK1 - 1 und DK1 - 128) und drücken Sie den Taster WAVE (F1).

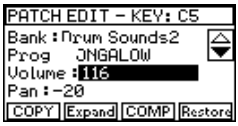
Im Display erscheint der DRUM PATCH EDITOR, beispielsweise:

Die Bezeichnung der jeweils zur Bearbeitung aktivierten Taste steht rechts oben im Display. Sie können jede beliebige Taste anschlagen; das Display zeigt sofort die zugehörigen Parameter-Einstellungen an und Sie können mit dem Editieren beginnen. Nachfolgend Erläuterungen zu den verschiedenen Parametern, die zur Bearbeitung des jeweiligen Sounds einer Taste zur Verfügung stehen:



BANK / PROG

Diese beiden Parameter dienen zur Auswahl des Sounds für die jeweils aktivierte (= zuvor angeschlagene) Taste.



VOLUME

Einstellung der Lautstärke für die aktivierte Taste. Hier können Sie die Lautstärke das Sounds der Taste an die restlichen Sounds des Kits anpassen.

PAN

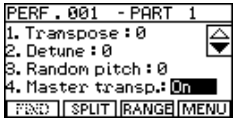
Bestimmt die Position der aktivierten Taste im Stereo-Panorama.

TRANSPOSE / TUNING

Grobstimmung in Halbtonschritten (Transpose) und Feinstimmung (in Bruchteilen eines Halbtons) können hier für den Sound der aktivierten Taste bestimmt werden. Es spielt dann eine andere Tonhöhe, als diese der Taste normalerweise entspricht.

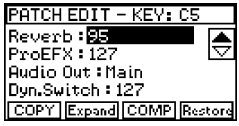
FILTER

Ein einfaches Tiefpaß-Filter, mit dem eine Feineinstellung der Klangfarbe der aktivierten Taste möglich ist. In Stellung 0 bleibt der Klang unbeeinflußt (Filter aus). Positive Werte hellen den Klang auf, negative Werte dunkeln ihn ab.



EXCLUDE

Exclude bedeutet ausschließen. Dieser Parameter bietet 3 “Exclude-Nummern”. Alle Tasten, denen die gleiche “Exclude-Nummer” zugeordnet ist, werden daran gehindert, den jeweils zugeordneten Sound gleichzeitig erklingen zu lassen. Die Nützlichkeit dieser Funktion sei an einem Beispiel erläutert: In der Realität ist es nicht möglich, das Hi-Hat eines Drum Kits gleichzeitig offen (open) und geschlossen (closed) zu spielen. Dies wird erreicht, indem man beiden Hi-Hat Typen die gleiche Exclude-Nummer zuordnet. Ähnliches gilt für ungedämpftes (open) und gedämpftes (closed) Triangel. In diesem Fall muß natürlich den Triangel-Typen eine andere Exclude-Nummer zugewiesen werden, da es ja sonst nicht möglich wäre, Triangel und Hi-Hat gleichzeitig zu spielen.
Die Stellung 0 dieses Parameters schaltet die EXCLUDE-Funktion aus.



REVERB / PROFX SEND

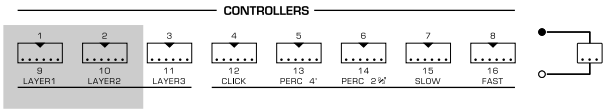
Mit diesen Parametern wird der Anteil für Effekt-Verarbeitung (Effect Send) bestimmt, der von der aktivierten Taste an die internen DSPs geleitet wird.

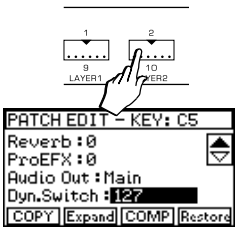
AUDIO OUT

Hier kann bestimmt werden, zu welchem Audio-Ausgang das Signal der aktivierten Taste geleitet werden soll. Zur Wahl stehen die Stereo-Paare L+R, bzw. 1+2 oder Out1, bzw. Out2 als separate Mono-Ausgänge.

DYNAMIC SWITCH

Jeder Taste können zwei Sounds zugewiesen werden, deren Erklingen abhängig von der Stärke des Tastenanschlags ist (Dynamic Switch): Schwacher Tastenanschlag läßt den (bisher behandelten) Sound des Layers 1 erklingen, starker Tastenanschlag hingegen Layer 2. In der Tastergruppe CONTROLLERS (unterhalb der Schieberegler) finden Sie bei den ersten beiden Tastern auch die Beschriftung LAYER 1 und LAYER 2.





Die bisherigen Einstellungen betrafen den LAYER 1 (weniger kräftiger Tastenanschlag). Wenn Sie nun den Taster LAYER2 drücken, beginnt er zu blinken und es erscheint ein neues Display mit den gleichen Auswahl an Parametern. Nun können Sie die Einstellungen für LAYER2 in gleicher Weise vornehmen, wie zuvor (LAYER 1) beschrieben.
Die Einstellung des Parameters DYNAMIC SWITCH bestimmt die Anschlagsstärke, ab welcher LAYER 2 ausgelöst wird.

Stellen Sie nun die Parameter für LAYER2 unterschiedlich zu LAYER1 ein und wählen Sie dann für den Parameter DYNAMIC SWITCH den Wert 100.

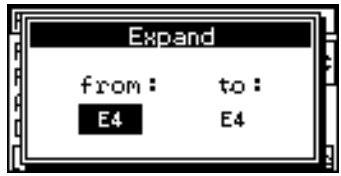
Bei schwachem Tastenanschlag (= unterhalb des Wertes 100) erklingt nun der Sound von Layer 1 Sound und bei kräftigem Anschlag (= oberhalb des Wertes 100) der Sound von Layer 2.

COPY-Taster (F1)

Mit dem Taster *COPY* können alle Parameter-Einstellungen des derzeit aktivierten Layers in den jeweils anderen Layer kopiert werden. Diese Funktion dient in erster Linie als Hilfe bei der Erstellung von Multi-Layer Sounds; sie kann aber auch im vorliegenden Fall nützlich sein. Wenn Sie beispielsweise den Layer 1 der aktivierten Taste stark verändert haben, unterscheidet er sich erst einmal sehr vom (noch unbearbeiteten) Layer 2. In vielen Fällen ist es jedoch erwünscht, daß der Sound von LAYER2 sich nur unwesentlich oder garnicht von LAYER1 unterscheidet und lediglich andere Attribute durch kräftigeren Tastenanschlag in Erscheinung treten sollen (andere Lautstärke, Effekte, Stimmung, etc.). In diesem Fall drücken Sie (im LAYER1-Display den Taster COPY. Wenn Sie nun (mit dem zweiten CONTROLLERS-Taster) das Display für LAYER2 öffnen, finden Sie die gleichen Einstellungen wie bei LAYER1 vor.

EXPAND-Taster (F2)

Expand = Erweitern. Mit dieser Funktion kann die Einstellung einer Taste innerhalb eines bestimmbaren, benachbarten Bereichs vervielfacht (dupliziert) werden, so daß ein Tastaturbereich mit identischen Klangmerkmalen entsteht. Drücken des Tasters *EXPAND* öffnet ein Fenster zur Bestimmung des Tastaturbereichs ober- und unterhalb der aktivierten Taste; im gewählten Bereich werden dann deren Einstellungen übernommen.



Diese Funktion stimmt automatisch jede Taste innerhalb des gewählten Bereichs um jeweils einen Halbton höher, bzw. tiefer, entsprechend der jeweils benachbarten Taste. EXPAND ist somit auch hervorragend zur Erstellung verschieden gestimmter Perkussionsinstrumente, bzw. anderer Sounds zum Einsatz innerhalb eines DRUM KIT geeignet.

COMPARE-Taster (F3)

Compare = Vergleichen. Diese Funktion betrifft die derzeit in Bearbeitung befindliche Taste. Taster COMPARE ermöglicht den Vergleich zwischen der ursprünglichen Einstellung und den inzwischen vorgenommenen Änderungen.

RESTORE-Taster (F4)

Restore = Wiederherstellen. Mit diesem Taster werden alle vorgenommenen Änderungen rückgängig gemacht und das derzeit aktivierte DRUM KIT auf die ursprünglichen Einstellungen zurückgesetzt.

CONTROL, EFFECT und OTHER

Die Menu-Taster *CONTROL, EFFECT* und *OTHER* des *DRUM MODUS* sind identisch mit den entsprechenden Menus im *SOUND MODUS*. Eine erneute Beschreibung erübrigt sich daher; Einzelheiten finden Sie im Abschnitt *SOUND MODUS*.

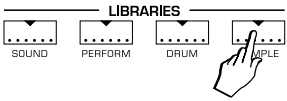
ABSPEICHERN DES NEUEN DRUM KITS

Neu erstellte DRUM KITS können genau wie alle anderen Sounds mittels des STORE-Tasters in einer freien Speicherposition abgelegt werden.

Nach der Sicherheitsabfrage (ENTER = Speichern, ESCAPE = Abbruch) können Sie den Speicherort wählen und einen Namen für das neue Drumkit wählen.

Es können mehrere Drumkits gespeichert werden.

4 • SAMPLE MODUS

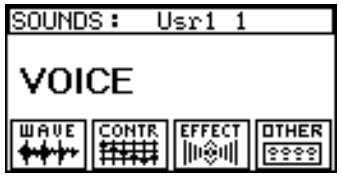


Der **Equinox** kann neue Sound Samples in den Speicher laden, die dann bearbeitet und anschließend als neue **Equinox** Sounds abgespeichert werden können. Bevor Sie neue Samples laden sollten Sie sich vergewissern, daß der installierte Speicher zum Laden der gewünschten Samples ausreicht. Die Erweiterung der Speicherkapazität kann entweder durch die batteriegepufferten DRAM Module von Generalmusic oder durch SIMM Speicherchips (erhältlich in Computer Shops) erfolgen. Der verfügbare Speicherplatz unter *SYSTEM* / *OTHER* / *INFO* (Taster F1) angezeigt werden.

Wenn Sie den Taster *SAMPLES* drücken, erscheint das *SAMPLE TRANSLATOR* Display, wenn noch keine Samples im Speicher vorhanden sind. Falls jedoch bereits Samples gespeichert sind, erscheint stattdessen das Display *SAMPLE MODUS - PLAYBACK/EDIT* zum Abspielen von Samples.

SAMPLE MODUS - WIEDERGABE/EDITIEREN

Falls im **Equinox** bereits Samples gespeichert sind, erscheint beim Drücken des Tasters *SAMPLE* das Display zur Wiedergabe und zum Bearbeiten von Samples.



In diesem Display können Sie sowohl die bereits im Speicher befindlichen originalen Samples, als auch editierte Sounds, die Ihre neuen Waveforms enthalten, anwählen.

Dieser Modus bietet den Vorteil des schnellen Auffindens Ihrer Samples, ohne daß Sie sie lange zwischen den anderen Sounds des Instruments suchen müssen. Die vorhandenen Editier-Funktionen sind vollkommen identisch mit den Funktionen im *SOUND MODUS.* Alle Erläuterungen zu *WAVE, CONTR., EFFECT* und *OTHER* finden Sie im Kapitel *SOUND MODUS* dieser Anleitung.

Neu erstellte Sounds können an beliebiger Stelle innerhalb der 16 User Sound Familien gespeichert werden.

Von diesem Modus aus können Sie den SAMPLE TRANSLATOR aufrufen, indem Sie erneut den Taster SAMPLE betätigen. Daraufhin können Sie wählen, ob Sie das derzeit gewählte Sample “Re-Editieren” möchten, oder ob ein neues Sample geladen werden soll.

Mit ENTER wird “Re-Editieren” des zuletzt gewählten Samples aktiviert; mit ESCAPE wird das Laden neuer Samples vorbereitet.

SAMPLE TRANSLATOR

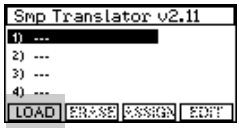
Der **Equinox** ist in der Lage, viele unterschiedliche Sample-Typen in den Formaten verschiedener Hersteller zu laden. Die Liste von kompatiblen Formaten wird ständig aktualisiert; es lohnt sich daher, in regelmäßigen Abständen bei Ihrem Generalmusic-Fachhändler oder beim Generalmusic-Importeur nachzufragen, welche Formate mit dem von Ihnen eingesetzten Betriebssystem kompatibel sind.

Samples könne von unterschiedlichen Quellen geladen werden: Von Disketten, von SCSI Geräten (CD-ROM, Wechselplatten, etc.) oder via MIDI mittels des Sample Dump Standard Protokolls. Bei den nachfolgenden Beispielen wird das Vorgehen bei Verwendung einer Diskette beschrieben, die ein MS-DOS Format .WAV Sound File enthält.

Den SAMPLE TRANSLATOR durch Drücken des Tasters SAMPLE starten.

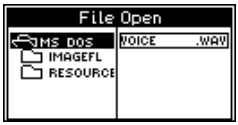
Falls trotz gedrückten Tasters SAMPLE in der Kopfzeile des Displays nicht SMP. TRANSLATOR zu sehen ist, drücken Sie den Taster erneut und anschließend ESCAPE (zum Übergehen der Option “Re-Edit”).

Nun besteht Bereitschaft zum Laden eines Samples.



Sample von Diskette oder SCSI Gerät laden:

1. Die Sample Diskette in das Laufwerk einlegen.
2. LOAD (F1) drücken.



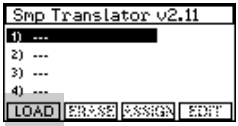
3. Die Datenquelle aus der Options-Liste wählen und mit ENTER bestätigen.

4. Mit den Cursor-Tastern das Sample markieren, das Sie laden möchten.

5. Mit ENTER bestätigen.

Sample via MIDI mittels Sample Dump Standard laden:

1. Mit zwei MIDI Kabeln das sendende Gerät mit dem **Equinox** verbinden (MIDI OUT an MIDI IN und MIDI IN an MIDI OUT).



2. Das sendende Gerät für die Übermittlung des Samples vorbereiten, jedoch noch nicht starten.

3. Taster LOAD (F1) drücken.

4. In der Options-Liste MIDI SAMPLE REQ markieren und mit ENTER bestätigen.

5. Die Nummer des zu ladenden Samples wählen (falls Sie nicht sicher sind, versuchen Sie es mit 0 oder 1).

6. Mit ENTER bestätigen.

Damit wurde ein einzelnes Sample geladen, es erscheint am Anfang der *SAMPLE LIST.* Diese Liste kann bis zu 16 Samples enthalten. Diese 16 Samples können unterschiedlichen Berei-

chen der Tastatur zugeordnet werden und anschließend als eine einzelne **Equinox** Waveform gespeichert werden.

Falls Sie nun ein weiteres Sample laden möchten: Den Cursor auf die zweite Zeile der SAMPLE LIST positionieren, LOAD (F1) drücken und das Sample laden, wie bereits beschrieben.

SAMPLES ZUORDNEN

Wenn alle erforderlichen Samples geladen sind, ist es unbedingt erforderlich, die Samples auf Bereiche der Tastatur zuzuordnen (ASSIGN). Drücken Sie hierzu den Taster ASSIGN (F3), im Display erscheint daraufhin das Menu ASSIGN.

Ein einzelnen Sample zuordnen

Wenn Sie nur ein einzelnes Sample geladen haben, möchten Sie dies wahrscheinlich dem gesamten Tastaturbereich zuordnen. Im Menu ASSIGN wird rechts neben dem Sample die tiefste und die höchste Taste angezeigt.

Als Vorgabe erscheint A0 bis C8, das entspricht dem gesamten Tastaturbereich. Falls Sie mit diese Einstellung einverstanden sind: Mit Taster ENTER bestätigen und mit ESCAPE zum Haupt-Display des SAMPLE TRANSLATOR zurückkehren.

Sie werden bemerken, daß nunmehr ganz rechts in der Sample-Zeile eine kleine Markierung erscheint. Sie zeigt an, daß das Sample zugeordnet wurde und somit nunmehr auch gespeichert werden kann.

Zum Speichern den Taster STORE drücken. Es erscheint ein Fenster zum Vergeben eines namens und zum Wählen eines Speicherortes für den neuen Sound.

Wie bereits erwähnt kann der Sound an beliebiger Stelle innerhalb der USER Sound-Familien (Bänke) gespeichert werden. Mit ENTER den Vorgang bestätigen.

Multiple Samples zuordnen

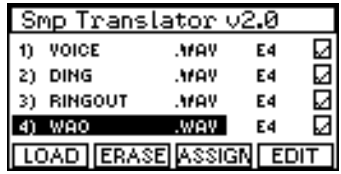
Nachdem Sie einige verschiedene Samples in den SAMPLE TRANSLATOR geladen haben, ist es erforderlich, im Menu ASSIGN diese Samples Bereichen auf der Tastatur zuzuordnen.

Positionieren Sie den Cursor auf jedes Sample und drücken Sie den Taster (F3) INCL (include = aufnehmen, einschließen). Als Vorschlag erscheint daraufhin der gesamte Tastaturbereich von A0 bis C8 für das gewählte Sample. Positionieren Sie nun den Cursor auf A0.

Den Wert können Sie nun mit dem Dial einstellen oder Sie drükken den Taster MIDI (F2) und bestimmen den Punkt durch Anschlagen einer Taste auf der Tastatur.

Nachdem Sie nun den unteren Begrenzungspunkt festgelegt haben, bewegen Sie den Cursor nach rechts und bestimmen den oberen Begrenzungspunkt in gleicher Weise. Allen Samples der Liste müssen nun ebenfalls untere und obere Begrenzungspunkte zugeordnet werden. Das Multilayer-Sample kann erst dann abgespeichert werden, wenn allen Samples ein Bereich auf der Tastatur zugeordnet wurde.

Wenn alle Samples der Liste zugeordnet sind, mit Taster ESCAPE zum Haupt-Display des SAMPLE TRANSLATOR zurückkehren.



Die Zuordnung ist korrekt ausgeführt, wenn ganz rechts in jeder Sample-Zeile ein “OK”-Symbol sichtbar ist. In diesem Fall können Sie mit STORE das Display zur Bestimmung von Namen und Speicherort des neuen Sounds aufrufen.

Weitere Assign Funktionen

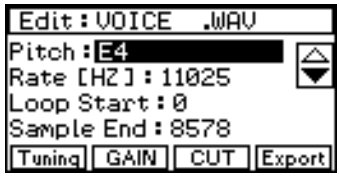
Mit Taster EXCLUDE (F4) können Sie ein Sample vorübergehend aus der Liste entfernen.

Sie können jedoch Ihr Multi-Sample erst speichern, wenn dieses Sample entweder neu zugeordnet oder aus der Gruppe gelöscht wird (Taster ERASE (F2), Hauptmenu SAMPLE TRANSLATOR).

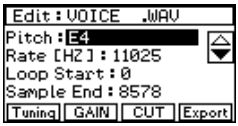
Mit Taster AUTO (F1) können Sie eine sehr hilfreiche Funktion aufrufen: Automatisches Zuordnen aller Samples nacheinander auf der Tastatur in Abhängigkeit von der Ursprungstonhöhe des Samples, bzw. bei gleicher Ursprungstonhöhe in der Reihenfolge der Samples-Liste. Hierzu nach dem Laden der Samples das ASSIGN-Menu aufrufen und Taster AUTO drücken.

SAMPLES EDITIEREN

Zum Editieren von Samples stehen einige einfache Werkzeuge zur Verfügung. Markieren Sie hierzu ein einzelnes Sample in der Liste im Hauptmenu SAMPLE TRANSLATOR und drücken Sie den Taster EDIT (F4).

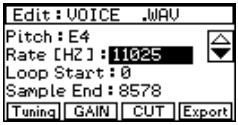


Folgende Funktionen stehen zur Verfügung:



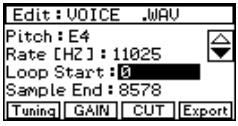
PITCH

Angezeigt wird hier die Bezeichnung der Taste, die der originalen Tonhöhe des Samples entspricht. Sie können hier eine andere Taste bestimmen, auf welcher das Sample in seiner originalen Tonhöhe abspielen soll.



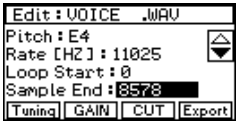
RATE

Diese Funktion dient zur Feineinstellung der Abspielgeschwindigkeit des Samples.



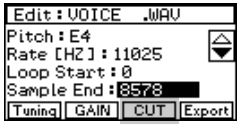
LOOP START

Bestimmung des Anfangspunktes der Sample-Loop (Wiederholung/Schleife). Der angezeigte Wert repräsentiert die Anzahl der Bytes der Sample-Datei. Falls dem Sample bereits eine Loop zugeordnet ist, wird diese Information automatisch in den Loop Start Parameter kopiert. Wenn kein Loop Punkt im Sample vorhanden ist, wird der LOOP START automatisch auf Null gesetzt.



SAMPLE END

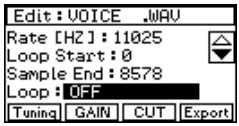
Der hier angezeigte Werte ist das letzte Byte des Samples, gleichbedeutend mit der Länge des Samples. Den Endpunkt des Samples können Sie durch Eingabe eines kleineren Wertes verändern (die Größe des Samples wird dadurch nicht verändert).



Wenn Sie nun das Sample abspielen, werden Sie bemerken, daß es an einem früheren Punkt endet.

Die nicht mehr benötigten Sample-Daten (zwischen neuem und altem Endpunkt) können Sie mit dem Taster CUT (F3) “abschneiden”.

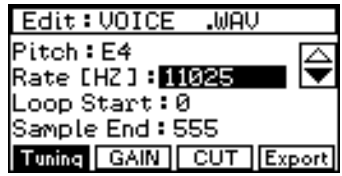
LOOP ON / OFF



Wenn diese Funktion eingeschaltet (ON) ist, wird aus dem Sample eine Schleife (LOOP) gebildet, so daß das Sample kontinuierlich von LOOP START zu SAMPLE END spielt, so lange die Taste angeschlagen bleibt.

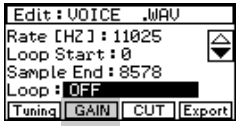
TUNING (F1)

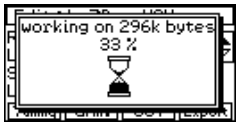
Mit dem Taster TUNING wird der Tastatur ein normaler Sound zugewiesen, der als Bezugspunkt für die Einstellung der Parameter PITCH und RATE dient.

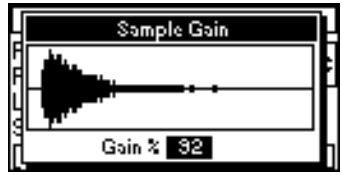


GAIN (F2)

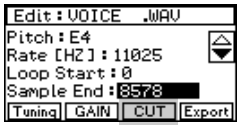
Mit dieser Funktion kann die Lautstärke das Samples erhöht oder vermindert werden. Betätigen des GAIN-Tasters öffnet ein Fenster mit der Abbildung des Samples:







Mit dem Dial können Sie den gewünschten Pegel einstellen und mit ENTER bestätigen. Daraufhin wird das Sample komplett neu berechnet (bei längeren Samples kann dies einige Zeit beanspruchen).



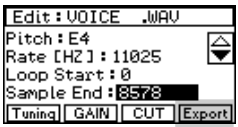
CUT (F3)

Siehe hierzu die Ausführungen bei SAMPLE END.

EXPORT (F4)

Nach Abschluß der Bearbeitung des Samples kann es mit den neuen Werten wieder auf Diskette gespeichert, bzw. via MIDI Sample Dump an ein externes Medium exportiert werden.

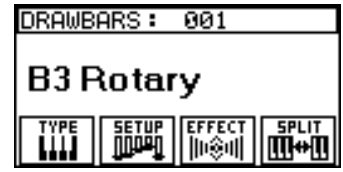
Drücken Sie hierzu EXPORT, wählen Sie dann des gewünschte Speichermedium und bestätigen Sie mit ENTER.



Nun können Sie dem neuen Sample einen Namen geben und das Export-Format wählen; anschließend mit ENTER den Vorgang abschließen.

5 • DRAWBAR MODUS

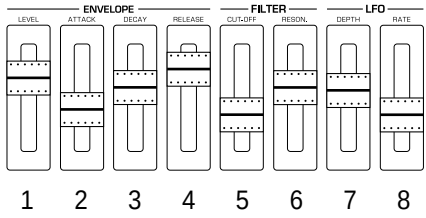
Mit dem Drücken des Tasters DRAWBARS arbeiten die Schieberegler wie Hammond Organ® Drawbars.



Der Modus DRAWBAR ist ein eigener Bereich mit speziellen Möglichkeiten und Regelelementen zur Beeinflussung und Kontrolle der Orgel-Sounds.

Die 16 fest eingespeicherten Presets gestatten einen Einblick in die vielschichtigen Möglichkeiten innerhalb des DRAWBARS Modus.

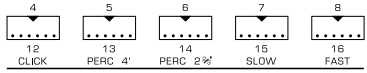
Die acht Schieberegler arbeiten in gleicher Weise wie die Drawbars der Orgel. Jedem Drawbar kann eine beliebige Fußlage (Grundtonhöhe) zugeordnet werden. Die werkseitige Zuordnung:



REGLER 1	-	16'
REGLER 2	-	5 1/3'
REGLER 3	-	8'
REGLER 4	-	4'
REGLER 5	-	2 2/3'
REGLER 6	-	2'
REGLER 7	-	1 3/5'
REGLER 8	-	1'

Funktionstaster

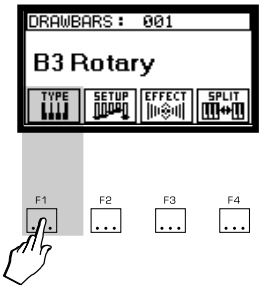
Die letzten 5 Taster (unterhalb der Regler 4 – 8) dienen im DRAWBAR-Modus zum Ein-, bzw. Ausschalten der typischen Orgeleffekte.



KEY CLICK: Das für die elektromagnetische Orgel typische Klikken der Tastenkontakte wird häufig als spezieller Effekt beim klassischen Rock oder Jazz eingesetzt..

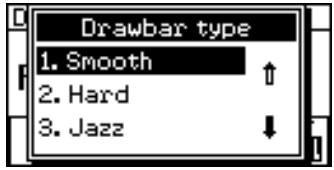
PERC 4', PERC 2 2/3': Fügt dem normalen Drawbar-Sound einen perkussiven Toneinsatz hinzu; ein beliebter Effekt für Jazz und Pop.

SLOW / FAST: Zur Umschaltung des Rotationseffekte zwischen langsam und schnell. Die Feineinstellunge der Geschwindigkeit kann im Bereich EFFECT erfolgen.



Type Menu

Im Bereich TYPE können unterschiedliche Typen von Drawbar-Orgeln ausgewählt werden. Zur Verfügung stehen:

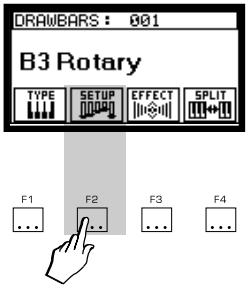


SMOOTH: "Weiche" Einstellung. Erzielt wird der reine Sinusklang für die Drawbars; typisch für die Transistor-Orgeln der 60er und 70er Jahre.

HARD: "Harte" Einstellung; typisch für die klassische Urform der Hammond-Orgel.

JAZZ: Ähnlich der HARD-Einstellung, jedoch mit perkussiverem Toneinsatz.

ROCK: Ebenfalls ähnlich der HARD-Einstellung, jedoch weniger "fett"; perfekt geeignet für “Screaming Hammond” Effekte: Die gewollte Verzerrung durch Übersteuerung, besonders realistisch in Verbindung mit dem Overdrive-Effekt).



Setup Menu

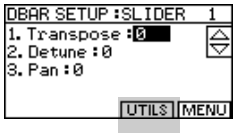
Im SETUP Menu können die Attribute jedes einzelnen Drawbars individuell eingestellt werden. Bevor Sie mit der individuellen Einstellung beginnen, müssen Sie den Schieberegler, den Sie ändern möchten kurz bewegen. In der Kopfzeile des SETUP-Menus erscheint daraufhin die Nummer dieses Reglers; er ist damit zur Bearbeitung aktiviert.

Die Optionen dieses Menus:

TRANSPOSE: Veränderung der Tonhöhe des aktivierten Drawbars in Halbtonschritten.

DETUNE: Feinstimmung des aktivierten Drawbars.

PAN: Bestimmung der Position des aktivierten Drawbars im Stereo-Panorama

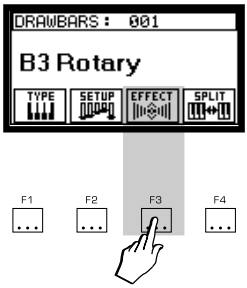


Mit Taster UTILS wird ein Untermenu mit Utilities aufgerufen:

PERC 4 VOL: Zur Einstellung der Lautstärke für den Taster Nr. 5 (Percussion 4').

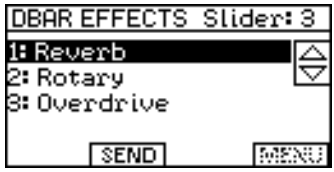
PERC 2 VOL: Zur Einstellung der Lautstärke für den Taster Nr. 6 (Percussion 2 2/3').

CLICK VOL: Zur Einstellung der Lautstärke für den Taster Nr. 4 (Key Click).

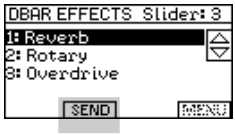


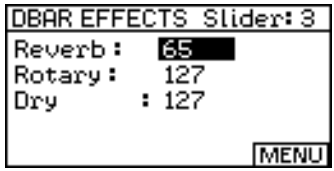
Effect Menu

Im Modus DRAWBARS stehen drei verschiedene Effekte zur Verfügung: REVERB, ROTARY und OVERDRIVE.

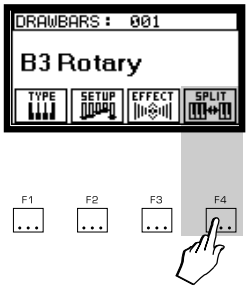


Diese Effekte sind werkseitig bereits optimal eingestellt. Natürlich können Sie die Einstellung der Parameter jedes Effekts ändern; in den meisten Fällen dürfte jedoch nur die Anpassung der Lautstärke des Effekts von Interesse sein. Drücken Sie hierzu den Taster *SEND*.





Wenn Sie die Parameter der Effekte ändern, bzw. einen anderen REVERB- oder ROTARY-Typ wählen möchten, positionieren Sie den Cursor auf die Gruppe, die Sie bearbeiten möchten und betätigen Sie anschließend ENTER. Daraufhin öffnet sich ein Fenster mit den Parametern des gewählten Effekts.



Split Menu

Im Modus DRAWBARS kann die Tastatur geteilt und der linken Seite ein anderer Sound zugewiesen werden. Drücken Sie hierzu den Taster SPLIT und legen Sie einen Splitpunkt fest.

Die restlichen Optionen im SPLIT-Display gestatten die Wahl eines Sounds für den linken Tastaturbereich, sowie die Einstellung dessen Lautstärke, Tonhöhe und Effekt-Send.

Drawbar-Einstellungen speichern

Die von Ihnen erstellte Drawbar-Einstellung können Sie in einer “Drawbar Performance” abspeichern. Drücken Sie hierzu den Taster STORE und wählen Sie eine der 16 verfügbaren Drawbar Performance Speicherplätze (von 113 bis 128) als Speicherort.

Im Verlauf des Speichervorgans besteht die Möglichkeit, die Drawbar Performance mit einem Namen zu versehen. Die Anwahl der User Drawbar Performances erfolgt mittels Dial in der gleichen Weise, wie die werkseitigen Performances angewählt werden. Die USER Drawbar Performances finden Sie im Anschluß an die werkseitigen Performance.

Drawbars-Einstellungen in "normale" Performances kopieren

Drawbar-Einstellungen können auch in einem der 112 User Performance Speicherplätzen abgelegt werden, so daß Sie mit den 8 Drawbars bis zu 8 Parts überlagern können. Allerdings bringt das Speichern von Drawbar-Einstellungen in User-Performances den Nachteil mit sich, daß die Taster für Rotary Speed, Click und Percussion nicht in gleicher Weise wie im Modus DRAWBARS zur Verfügung stehen. Bedenken Sie weiterhin, daß die Schieberegler nur dann wie Drawbars arbeiten, wenn Sie die durchgeführte Einstellung erneut in der Performance speichern, wobei die Drawbar-Tracks 1 bis 8 am Anfang liegen müssen.

Drawbars-Einstellungen in einer User-Performances speichern

Zum Speichern einer Drawbar-Einstellung als "normale" User-Performance den Taster *STORE* betätigen und einen *Perfor-*

mance Speicherplatz (von 1 bis 112) als Zielort wählen, also *nicht* einen der *Drawbar* Speicherplätze (von 113 bis 128).

Wenn Sie Ihre Drawbar-Einstellung als Performance speichern, können Sie mit dem Editieren fortfahren wie bei jeder anderen Performance.

Die Parts einer Drawbar Performance sind folgendermaßen konfiguriert:

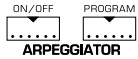
Parts 1 - 8 : Drawbar Voices.

Parts: 12 - 13 : Click und Percussions.

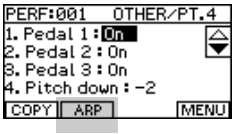
Bitte beachten Sie, daß Sie keine Änderungen in diesen Parts vornehmen dürfen, da sonst der originale Drawbar Sound verlorengeht. Die restlichen Parts 9-11 und 14-16 können Sie natürlich weiterhin nach Belieben editieren.

6 • ARPEGGIATOR

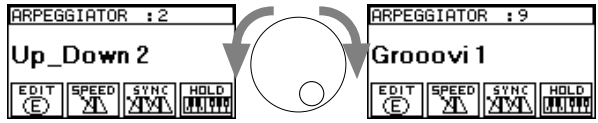
Der Arpeggiator kann sowohl im SOUND-, als auch PERFORM-Modus eingesetzt werden.



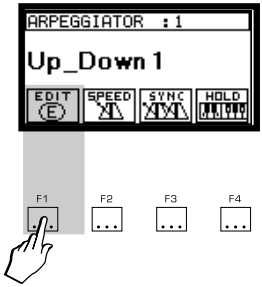
Im PERFORM-Modus ist der Arpeggiator auf den Part wirksam, der in der ARP-Einstellung bestimmt wurde (im Menu *OTHER* des *PERFORM* -Displays).



Werkseitig sind bereits 16 Patterns eingespeichert, so daß Sie die verschiedenen Möglichkeiten des Arpeggiators ausprobieren können. Wenn Sie nach dem Einschalten (ON) des Arpeggiators den Taster PROGRAM drücken, können Sie mit dem Dial die verschiedenen Werkspresets anwählen.



Sobald ein Arpeggio spielt, können Sie es mittels HOLD (im Menu PROGRAM) festsetzen. Das Arpeggio-Pattern spielt dann so lange weiter, bis es durch erneutes Drücken von HOLD gestoppt wird.



Edit Menu

Sie können auch individuelle Arpeggio-Patterns erstellen und speichern. Mit EDIT (Taster F1) wird das entsprechende Menu aufgerufen:

BEAT: Hier kann die Geschwindigkeit und Ausführungsart des Arpeggios bestimmt werden. Die ersten Optionen sind normale Unterteilungen des Taktes in Achtel, Sechzehntel, etc.

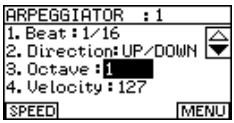
Danach folgen eine Reihe von “Groove quantisierten” Optionen. Sie sind bezeichnet als 1/8B, 1/8C, 1/16B, 1/16C etc. und bieten jeweils eine etwas abweichende Ausführungsart.

Die letzten beiden Optionen sind “Glissandi”. Im Gegensatz zum Arpeggio, das die jeweils vorgegebenen Ton-Patterns spielt, bewirkt das Glissando ein Spielen von Halbtönen zwischen der höchsten und tiefsten angeschlagenen Taste; eine direkte Beeinflussung der dazwischen liegenden Töne erfolgt nicht.

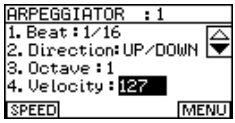
DIRECTION: Bestimmung der Richtung des Arpeggios, wahlweise von tiefen zu hohen Tönen, von hohen zu tiefen Tönen oder abwechselnd tief/hoch und hoch/tief. Die letzten beiden Einstellmöglichkeiten bilden eine Besonderheit:

Random: Bewirkt ein zufallsbedingtes Arpeggio, dessen Pattern immer unterschiedlich ist, so lange die Tasten angeschlagen bleiben.

Input: In diesem Fall wird die Ausführung des Arpeggios durch die Reihenfolge der nacheinander angeschlagenen Tasten bestimmt. Die Ausführungsart des Arpeggio-Patterns kann somit direkt durch das Spiel bestimmt werden.



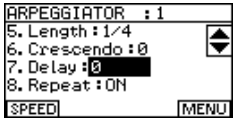
OCTAVE: Mit dieser Funktion wird bestimmt, über wieviele Oktaven die Ausführung des Arpeggios erfolgen soll.



VELOCITY: Dieser Parameter bestimmt die Anschlagsdynamik des Arpeggios. Die Auswirkung von Einstellungsänderungen dieses Parameters steht in engem Zusammenhang mit dem jeweils gewählten Sound. Durch Verringern des Velocity-Wertes wird nicht nur das Arpeggio leiser, sondern es werden auch alle Einstellungen des Velocity-Parameters innerhalb des gewählten Sounds beeinflußt (z.B. Filter, Envelope Speed, etc.). Wenn Sie mit dem Dial den maximalen Einstellungswert 127 überschreiten, erzielen Sie die Einstellung für *INPUT* Velocity. In diesem Fall bestimmt die Stärke des Tastenanschlags auch die Anschlagsdynamik des Arpeggios.

LENGTH: Hier kann die Länge der einzelnen Töne bestimmt werden, aus denen das Arpeggio besteht. Die längsten Töne sind Viertelnoten. Je kleiner der gewählte Bruch, desto kürzer werden die Töne (die kürzestmögliche Einstellung liegt bei 1/192).

CRESCENDO: Bewirkt eine automatische Änderung der Lautstärke bei jeder Wiederholung des Arpeggio-Patterns. So entsteht der Eindruck, daß sich das Arpeggio entfernt, bzw. näher kommt. Positive Werte bewirken, daß das Arpeggio entfernt beginnt und näher kommt; negative Werte bewirken das Gegenteil.



DELAY: Mit diesem Parameter kann der Einsatz des Arpeggios (nach dem Tastenanschlag) verzögert werden. Jeder Schritt entspricht dem 1/192stel eines Taktschlags. Wenn beispielsweise der Wert 192 eingestellt wird, beträgt die Zeit zwischen Tastenanschlag und Arpeggio-Einsatz genau einen Taktschlag, etc.

REPEAT: Hier kann festgelegt werden, ob das Arpeggio nach dem Tastenanschlag nur einmal abläuft (Einstellung OFF) oder ob das Arpeggio-Pattern so lange ausgeführt wird, wie die Taste angeschlagen bleibt (Stellung ON), bzw. wenn HOLD ausgeschaltet wird.

TRANSPOSE: Hier können interessante Effekte erzielt werden, indem das Arpeggio in einer anderen, nicht der gespielten Tonart abläuft. Der Wert bestimmt die Abweichung der Arpeggio-Stimmung in Halbtonschritten; positive Werte bewirken höhere Stimmung, negative Werte erzielen tiefere Stimmung.

HOLD: Hier wird festgelegt, wie sich die Betätigung des Tasters *HOLD* Auf das Verhalten des Arpeggio-Patterns auswirken soll.

Zwei Möglichkeiten stehen zur Verfügung:

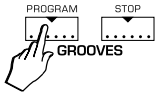
Build: "Aufbau". Wenn diese Option aktiviert ist, spielt das Arpeggio weiter, wenn der Taster HOLD gedrückt wird. Wenn weitere Tasten angeschlagen werden, werden die entsprechenden Töne in das bestehende Arpeggio-Pattern integriert, so daß sich das Arpeggio immer weiter ausbaut.

Freeze: "Einfrieren". Wenn diese Option aktiviert ist, spielt das Arpeggio weiter, wenn der Taster HOLD gedrückt wird. Sobald weitere Tasten angeschlagen werden, wird das bisherige Arpeggio-Pattern gelöscht und das neue Pattern orientiert sich ausschließlich an den angeschlagenen Tasten.

SYNC Taster (F3)

Mit diesem Taster können Sie das Arpeggio mit der Clock des Sequenzers synchronisieren.

7 • GROOVES



Der Grooves-Bereich des **Equinox** enthält über 1000 MIDI Grooves; eine reichhaltige Quelle vielseitiger Drum-, Bass- und Keyboard-“Riffs”, die sowohl für das Spiel in Echtzeit, als auch zur Einfügung in Sequenzen genutzt und editiert werden kann.

Jeder Groove ist eine kleine, "geloopte" MIDI Sequenz. Das bedeutet, daß vollkommene Freiheit besteht, die Grooves zu verändern – die Sounds, die Effekte, das Tempo, die Tonart, die Tonhöhe, usw..

Wenn Sie im GROOVES -Bereich den Taster *PROGRAM* drükken, wird im Display der Name des derzeitigen *Groove Patch* angezeigt, so daß Sie ihn sofort auf der Tastatur spielen können. Mit dem Dial können Sie die verschiedenen, werkseitig gespeicherten Groove Patches durchblättern.

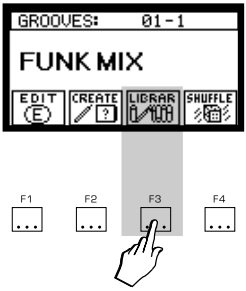
Groove Library

Die wekseitigen Grooves sind in 16 Familien zu je 64 Grooves untergebracht. Diese Familien sind in spezielle Kategorien unterteilt, um das Auffinden eines bestimmten Grooves zu erleichtern. In den 8 User Familien können Sie entweder werkseitige oder selbst erstellt Grooves ablegen.

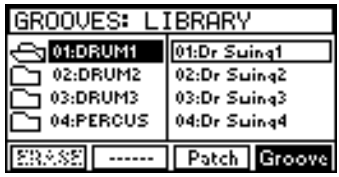
Die werkseitigen Groove-Familien sind:

DRUM 1
DRUM 2
DRUM 3
PERCUSSION
BASS 1
BASS 2

BASS 3
KEYS 1
KEYS 2
KEYS 3
KEYS 4
KEYS 5
GUITAR
COMBI 1
COMBI 2
COMBI 3



Die Funktion *LIBRARY* ist eine enorme Hilfe, die Grooves schnell und bequem abzuhören. Drücken Sie hierzu im GROOVES -Bereich den Taster *PROGRAM* und anschließend die Option *LIBRARY* (F3).



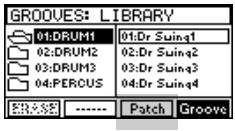
Daraufhin erscheint ein zweiteiliges Display. Die linke Seite zeigt die derzeit aktivierte Familie und die rechte Seite führt die einzelnen Grooves der Familie auf. Zum Abhören eines Grooves schlagen Sie eine Taste auf der Tastatur an. Da jede Familie 64 Grooves enthält, sind entsprechend die 64 Tasten C2 bis D#7 mit je einem Groove der jeweiligen Familie belegt.

Da der **Equinox** *61 nur über 61 Tasten verfügt, können die Grooves 62 bis 64 natürlich nicht über die Tastatur abgerufen werden. In diesem Fall muß die höchste Taste (C7) angeschlagen werden und dann der Curser-Taster (unten) gedrückt werden. Der derart angewählte Groove wird daraufhin abgespielt.*

Groove Patches

Wenn Sie einige geeignete Grooves gefunden haben, können Sie sie in einem “Groove Patch” zusammenfassen. Ein Groove Patch ist eine Gruppe von Grooves, die jederzeit angewählt werden können. Innerhalb eines Groove Patch können Sie die Zuordnung der einzelnen Grooves auf Tasten der Tastatur bestimmen, Sie können das Verhalten des Grooves beim Auslösen festlegen und sie können Klangfarbe, Effekt, Transponierung jedes einzelnen Grooves unabhängig einstellen.

Zusätzlich zu den 64 individuellen Grooves bietet jede Familie noch Speicherplätze für 64 Groove Patches. Bei den werkseitigen Familien finden Sie eine kleine Anzahl von vorgefertigten Patches; Sie können diese Abhören, indem Sie im LIBRARY-Display den Taster *PATCH* drücken.



Patches, die Sie selbst erstellt haben, müssen in den USER Groove Familien abgespeichert werden. Da insgesamt 8 USER Familien zur Verfügung stehen, können Sie bis zu 512 eigene Patches speichern (64 Patches in jeder der 8 Familien).

Ein Groove Patch kann sowohl beliebige Grooves aus den 16 werkseitigen Familien, als auch einen beliebigen Groove aus der aktivierten USER Familie enthalten. Falls Sie einen Groove aus einer anderen USER Familie verwenden möchten, müssen Sie ihn zuerst in die derzeit aktivierte USER Familie kopieren.

Einen Groove Patch erstellen

Das Erstellen eigener Groove Patches ist nicht schwierig. Wenn Sie einen Groove Patch von Anfang an neu erstellen möchten, drücken Sie den Taster *CREATE.*

Der erste Schritt ist die Wahl eines Groove Template ("Schablone" für Groove-Tasten auf der Tastatur). Es können beliebig viele Tasten für das Spiel von Grooves bestimmt werden. Tasten, die nicht zum Abspielen von Grooves bestimmt sind, können normal im PERFORM Modus gespielt werden. Als Hilfestellung sind bereits einige häufig verwendete Konfigurationen vorprogrammiert (vgl. nebenstehenden Hinweis).

HINWEIS

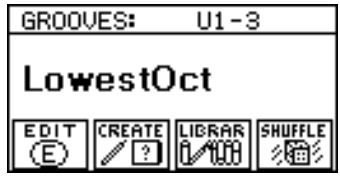
Die verfügbaren Groove-Templates:

1. *Empty Patch = leerer Patch*
2. *All Keys = gesamte Tastatur*
3. *Lowest Octave = tiefste Oktave*
4. *Highest Octave = höchste Oktave*
5. *Low 2 Octave = die beisen tiefsten Oktaven*
6. *High 2 Octave = die beiden höchsten Oktaven*

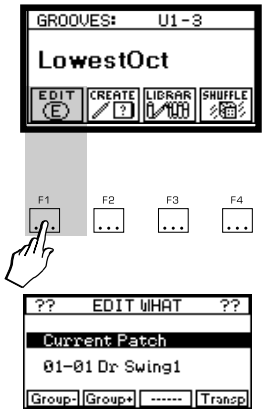
Beispielsweise *LOWEST OCTAVE* wählen und mit ENTER bestätigen:

Als nächstes wird die User-Familie gewählt, in welcher der Patch gespeichert werden soll. Diese Anwahl ist nur von Bedeutung, wenn Sie eigene Grooves verwenden, die bereits in einer USER Familie gespeichert sind. Wenn Sie einen Patch aus werkseitigen Grooves erstellen möchten, spielt es keine Rolle, welche User Gruppe Sie wählen. Für das vorliegende Beispiel wird der PATCH IN USER1 verwendet; dies mit ENTER bestätigen: Es erfolgt die Aufforderung, eine GROOVE-Gruppe zu wählen.

Für dieses Beispiel wählen Sie bitte die Gruppe COMBI1 und bestätigen Sie die Wahl mit ENTER.



Wenn Sie nun auf der Tastatur spielen, werden Sie bemerken, daß nur die tiefste Oktave für den Abruf von Grooves vorbereitet ist, auf dem Rest der Tastatur ist hingegen nach wie vor die jeweils zuletzt gewählte Performance spielbar.



Drücken Sie nun den Taster *EDIT* (F1). Das nun erscheinende Fenster EDIT WHAT? (was soll editiert werden?) in dem "Current Patch" (derzeit aktivierter Patch) markiert sein sollte mit ENTER bestätigen. Daraufhin erscheint das Display zum Bearbeiten des Groove Patches:

Sobald Sie nun eine Taste anschlagen, ändert sich die Anzeige im Display entsprechend: Die Information über die angeschlagene Taste erscheint und Sie können sofort mit dem Editieren beginnen. Schlagen Sie jetzt eine der für Grooves aktivierten Tasten an und experimentieren Sie, indem Sie dieser Taste unterschiedliche Grooves zuweisen.

Nachfolgend Erläuterungen zu den wichtigsten EDIT-Optionen.

TRIGGER

Bestimmt, wie lange der Groove nach Loslassen der Taste weiterspielen soll. Zur Wahl stehen:

MANUAL: Der Groove startet mit dem Tastenanschlag und stoppt, wenn die Taste losgelassen wird.

LATCH: Der Groove spielt auch nach dem Loslassen der Taste weiter. Er kann gestoppt werden indem entweder die gleiche Taste erneut angeschlagen wird oder der Taster *STOP* in der *GROOVES* -Gruppe gedrückt wird

ONE-SHOT: Der Groove wird einmal komplett abgespielt, unabhängig vom Loslassen der Taste.

START SYNC

Bestimmt, wann der Groove nach dem Tastenanschlag startet.

REAL: Der Groove startet beim Tastenanschlag.

BEAT: Der Groove startet erst einen Taktschlag später, nachdem die Taste angeschlagen wurde.

BAR: Der Groove startet erst einen Takt später, nachdem die Taste angeschlagen wurde.

STOP SYNC

Bestimmt, wann der Groove nach dem Loslassen der Taste stoppen soll.

REAL: Der Groove stoppt beim Loslassen der Taste.

BEAT: Nach dem Loslassen der Taste stoppt der Groove erst beim nächsten Taktschlag des folgenden Taktes.

BAR: Nach dem Loslassen der Taste stoppt der Groove erst beim Beginn des folgenden Taktes.

VELOCITY

Bestimmt, ob der Groove durch die Anschlagsdynamik beeinflußt werden soll (ON) oder nicht (OFF).

EXCLUDE GROUP

Mit dieser Funktion kann verhindert werden, daß bestimmte Grooves gleichzeitig abgespielt werden können. Wenn zwei oder mehr Grooves die gleiche Exclude Group Nummer zugeteilt wird, ist es nicht mehr möglich, diese Grooves gleichzeitig zu spielen. Insgesamt stehen 16 “Exclude Groups” zur Verfügung.

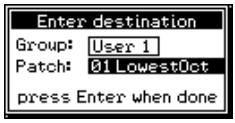
PLAY MODUS

Diese Funktion ermöglicht die Wahl, ob der Groove vorwärts (p Forward) oder rückwärts (o Backwards) abgespielt werden soll; damit sind sehr interessante Effekte erzielbar.

Vgl. SHUFFLE Modus: Hier kann die Abspielrichtung des Grooves mit den Cursor-Tastern O und P bestimmt werden.

Groove Patch abspeichern

Wenn der Groove Patch fertig erstellt ist, können Sie den Abspeichervorgang mittels STORE einleiten.



An dieser Stelle besteht zum einen die Möglichkeit, mittels ESCAPE den Vorgang abzubrechen oder mittels ENTER den Abspeichervorgang fortzusetzen.

Im letzteren Fall erscheint das Fenster zur Vergabe eines Namens und zur Bestimmung der Speicherposition für den neuen Groove Patch.

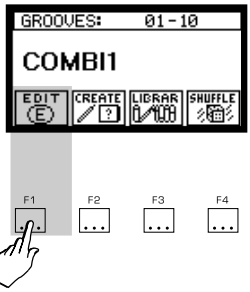
Wenn Sie den Groove Patch zu einem späteren Zeitpunkt wieder aufrufen möchten, Drücken Sie den Taster *PROGRAM* in der Gruppe *GROOVES* und wählen Sie den Groove Patch mittels des Dial oder durch Eintippen auf dem numerischen Tastenblock. Selbsterstellte (User) Groove Patches sind im Anschluß an die werkseitigen Presets aufgelistet.

Groove in Echtzeit transponieren

Einen abspielenden Groove können Sie bei den Funktionen GROOVE PATCH oder SHUFFLE in Echtzeit beliebig transponieren.

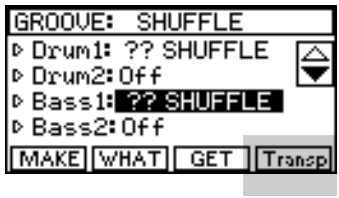
Bei Groove Patch

Immer wenn ein GROOVE PATCH eingesetzt ist, kann mittels des Tasters EDIT (F1) die Funktion GROOVE TRANSPOSE zugänglich gemacht und dann mittels Taster Transp. (F4) angewählt werden.

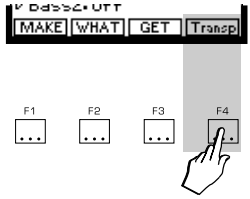


Im Shuffle Modus

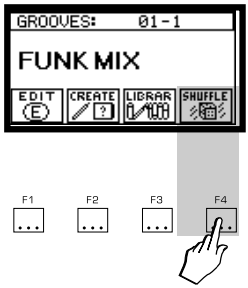
Die Funktion GROOVE TRANSPOSE kann mit Taster Transp (F4) aufgerufen werden.



Zur Transponierung des derzeitigen Grooves den Taster TRANSP (F4) drücken und die Tonhöhe durch Anschlagen der entsprechenden Taste auf der Tastatur bestimmen.

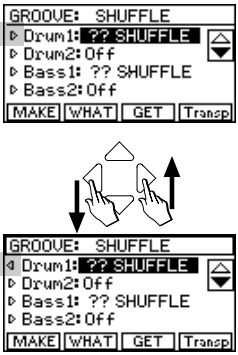


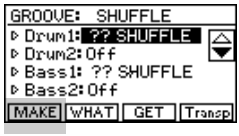
Die Tonhöhe des derzeitigen Groove ändert sich sofort. Da sich die originale Tonhöhe des Grooves auf den Ton C bezieht, kann diese wiederhergestellt werden, indem die Transpose-Funktion erneut durchgeführt und ein beliebiges C angeschlagen wird.



Abspielrichtung des Grooves ändern

Im Shuffle Modus zeigt ein kleiner Pfeil links der Tracks die Abspielrichtung an. Mit den CURSORTASTERN O, bzw. P können Sie die Abspielrichtung des jeweils aktivierten Tracks ändern.

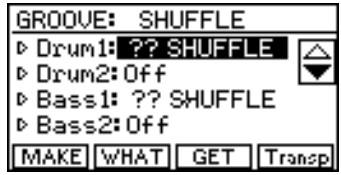




Shuffle

SHUFFLE bedeutet "mischen" (z.B. Spielkarten). Diese Option erstellt automatisch nach dem Zufallsprinzip eine Multi-Track Groove (bis zu 8 Tracks). Aus den 16 werkseitigen Groove Familien und den 8 User Familien stellt die SHUFFLE-Funktion den Groove zusammen, bestehend aus zufallsbedingt ausgewählten Komponenten (Drum Groove, Baßlauf, Guitar Riff , etc.), die sofort komplett fertiggestellt und abhörbar sind. Diese leistungsstarke Funktion kann überraschende und interessante Ergebnisse hervorbringen.

Es können zwar bis zu 8 Tracks “gemischt” werden, allerdings werden oft sehr gute Resultate erzielt, wenn man sich auf nur zwei oder drei Tracks beschränkt.



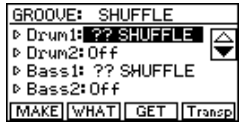
Für jeden der aufgelisteten Tracks bestehen drei Optionen:

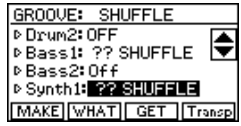
SHUFFLE: Bei jedem Drücken des Tasters *MAKE* wird zufallsbedingt ein neuer Groove aus den Werks- und User Grooves ausgesucht.

OK: Der derzeitige Groove wird dem Track zugewiesen und nicht mehr beeinflußt, wenn der Taster MAKE gedrückt wird.

OFF: Der Track wird stummgeschaltet.

Ein Beispiel zum Ausprobieren: Aktivieren Sie SHUFFLE für Drum 1, Bass 1 und Synth 1 und drücken Sie *MAKE.*





Nun hören Sie einen Groove, der aus drei zufallsbedingt ausgewählten Tracks besteht. Die zufallsbedingte Auswahl kann durch erneutes Drücken von *MAKE* rückgängig gemacht werden.

Wenn etwas enthalten ist, das Ihnen gefällt, beispielsweise der Drum Track, nicht jedoch der Bass Track, stellen Sie den Track Drum 1 auf OK. Wenn erneut *MAKE* gedrückt wird, bleibt der Drum Track 1 unverändert erhalten.

Wenn Sie einen bestimmten Groove einem Track zuweisen möchten, positionieren Sie zuerst den Cursor auf den gewünschten Track und drücken Sie anschließend *GET*.

Nun können Sie den Groove aus einer beliebigen Groove Familie answählen.

Nachdem Sie mit ENTER bestätigt haben, ist der gewählte Groove dem Track zugewiesen.

Wenn Sie ein Groove Pattern finden, das Ihnen gefällt, können Sie es jederzeit als einen neuen Groove mittels Taster STORE speichern. Im Display erscheint dann wie gewohnt die Möglichkeit zur Vergabe eines Namens und die Anfrage zur Bestimmung der Speicherposition für den neuen Groove.

Shuffle begrenzen

Sie können bestimmen, welche Sound-Familien in den Shuffle einbezogen und welche ausgeschlossen werden sollen. Drükken Sie hierzu den Taster WHAT (F2) und treffen Sie die gewünschte Auswahl im daraufhin erscheinenden Display.

Markieren Sie hierzu mit den Cursor-Tastern die jeweilige Sound-Familie und bestätigen Sie die Wahl mit ENTER. Es bestehen keine Begrenzungen, welche der 16 Preset-Familien und der 8 User-Familien in den Shuffle einbezogen, bzw. ausgeschlossen werden sollen.

In negativer Schrift (weiße Schrift, dunkler Hintergrund) dargestellte Familien werden in den Shuffle einbezogen.

In positiver Schrift (schwarze Schrift, heller Hintergrund) dargestellte Familien werden nicht in den Shuffle einbezogen.

Die Wahl mit ESCAPE abschließen.

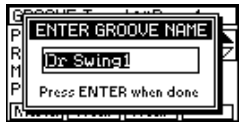
Einzelne Grooves bearbeiten (editieren)

Wenn Sie den Taster *EDIT* (F1) drücken, können Sie in der unteren Display-Zeile einen Groove aussuchen, den Sie bearbeiten möchten.

Sobald Sie mit ENTER bestätigen, beginnt der gewählte Groove zu spielen und im Display erscheint ein Menu mit verschiedenen Editiermöglichkeiten.

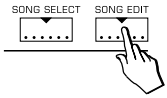
Die durchgeführten Änderungen anschließend mittels STORE abspeichern.

Es erscheint wiederum das Fenster zur Eingabe eines Namens und zur Bestimmung der Speicherposition.



Wenn Sie werkseitige Grooves bearbeiten, können Sie die neue Fassung nur in einer der User Familien abspeichern (werkseitige Grooves sind fest eingespeichert, sie können nicht überschrieben werden).

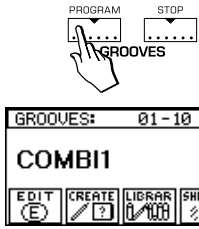
Neue Grooves erstellen



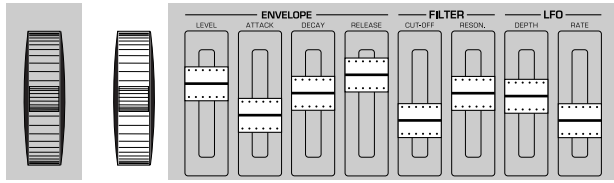
Mit dem internen Sequenzer des **Equinox** können in Verbindung mit der Funktion *EXPORT TO GROOVE* neue Grooves erstellt werden.

Sie können mit dieser Funktion auch MIDI Grooves laden oder Grooves aus längeren MIDI Files herauskopieren. Einzelheiten hierzu finden Sie im Kapitel Sequenzer.

"GROOVE LAB"

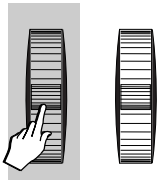


Beim Einsatz des GROOVES PROGRAM mit dem entsprechenden, hier abgebildeten Display übernehmen die Schieberegler und das Pitch Wheel (Handrad) besondere Funktionen, die das Manipulieren des Grooves in Echtzeit erlauben, so daß einzigartige "DJ"-Effekte erzielt werden können.



Diese Funktionen werden unter der Bezeichnung "*GROOVE LAB*" (Labor) zusammengefaßt. Sie können für jeden beliebigen Groove eingesetzt werden; besonders effektvoll sind sie allerdings bei den Composite (zusammengesetzten) Grooves in den Patches COMBI1, 2 und 3.

Die Funktionen von *GROOVE LAB* sind nur verfügbar, wenn das Display GROOVES PROGRAM sichtbar ist. Wenn Sie mit ESCAPE zum Performance Display zurückkehren, bleibt die Groove Sektion zwar weiterhin aktiviert, jedoch stehen die Funktionen von GROOVE LAB nicht mehr zur Verfügung. Nun zu den Funktionen von *GROOVE LAB* im einzelnen.



PITCH WHEEL

Bei *GROOVE LAB* dient das Pitch-Handrad zur Simulation der Beschleunigung oder Verminderung einer Schallplatte auf dem Plattenteller. Wenn das Handrad nach vorn bewegt wird, dreht sich die " virtuelle Schallplatte" schneller und wenn es nach hinten bewegt wird, langsamer bis sie fast zum Stillstand kommt. Dieser Effekt kann für jeden beliebigen Groove eingesetzt werden, vorausgesetzt, das Display GROOVE PROGRAM ist aktiviert.

SCHIEBEREGLER 1-8 (obere Reihe angewählt)

Folgende Funktionen sind den ersten 8 Schiebereglern bei

GROOVE LAB zugewiesen; sie beeinflussen alle 8 Tracks des derzeit aktivierten Grooves:

PAN REGELUNG

ATTACK

REVERB INTENSITÄT

RELEASE

FILTER CUT-OFF

FILTER RESONANZ

MODULATION

TEMPO

SCHIEBEREGLER 9-16 (untere Reihe angewählt)

Wenn die untere Reihe der Schieberegler aktiviert ist, arbeitet die gesamte Gruppe als Mixer für die Lautstärke der 8 Tracks des Grooves.

Die Zuordnung sieht folgendermaßen aus:

VOLUME - DRUM 1

VOLUME - DRUM 2

VOLUME - BASS 1

VOLUME - BASS 2

VOLUME - SYNTH 1

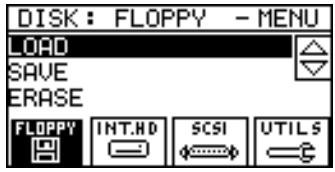
VOLUME - SYNTH 2

VOLUME - SYNTH 3

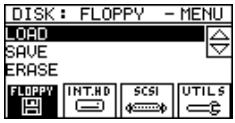
VOLUME - SYNTH 4

8 • DISK

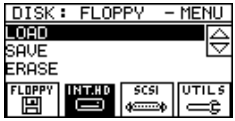
Im Bereich DISK bietet der **Equinox** eine Auswahl verschiedener Speichermedien.



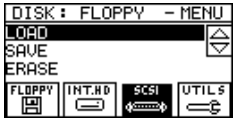
Der erste Schritt in DISK-Bereich betrifft die Wahl des gewünschten Speichermediums. Die drei verfügbaren Möglichkeiten:



FLOPPY: Das Diskettenlaufwerk. Der **Equinox** benötigt MS-DOS formatierte Disketten, entweder HD (1.44 MB) oder DD (720 KB). Außerdem kann das spezielle eigene Format des Instruments (1.62 MB) verwendet werden, das zwar weniger kompatibel mit dem MS-DOS Format ist, jedoch einen größeren Speicherplatz bei Verwendung von Standard-Disketten bietet.



INT. HD: Die eingebaute Festplatte. Dieser Taster ist ohne Funktion, wenn das Instrument nicht mit einer (optional erhältlichen) Festplatte ausgestattet ist (2.5 Inch IDE Typ).

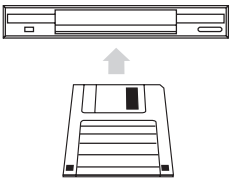


SCSI: Angeschlossene SCSI-Geräte. Mit diesem Taster erhalten Sie Zugriff auf externe Speichermedien (CD-ROM, Zip™, etc.), die an der SCSI-Schnittstelle angeschlossen wurden.

Nachdem das gewünschte Speichermedium gewählt wurde, erfolgt die Bestimmung des gewünschten Vorgangs: LOAD Laden), SAVE (Speichern) oder ERASE (Löschen).

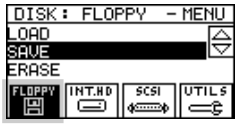
Erläuterungen zum RAMFILE

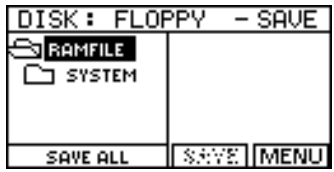
Am einfachsten läßt sich das Sichern (SAVE) und Laden (LOAD) von Daten des **Equinox** an einem Beispiel erläutern.



Save (abspeichern, sichern)

Im nachfolgenden Beispiel soll der gesamte Speicherinhalt des Instruments auf einer Diskette gespeichert werden. Legen Sie hierzu eine leere, MS-DOS formatierte Diskette in das Laufwerk ein. Drücken Sie dann den Taster FLOPPY (F1), positionieren Sie den Cursor auf dem Wort SAVE und drücken Sie ENTER.





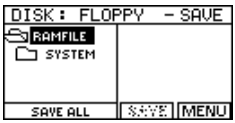
Das Display teilt sich daraufhin in zwei Teile. Auf der linken Seite sehen Sie das Inhaltsverzeichnis des *RAMFILE*. Mit *RAMFILE* wird der interne Speicher des **Equinox** bezeichnet. Alle derzeit im Instrument gespeicherten Sounds, Performances, Songs, Grooves, etc. sind im *RAMFILE* abgelegt

Anfangs ist das *RAMFILE* fast leer; es enthält lediglich Informationen über die Grundeinstellungen (entsprechend den Einstellungen beim Taster SYSTEM).

Wenn Sie beispielsweise einen bearbeiteten Sound abspeichern, wird im *RAMFILE* ein neuer *SOUND*-Ordner erstellt, in dem der neu erstellte Sound abgelegt wird.

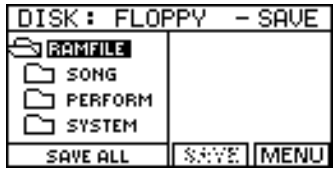
Wenn Sie eine neue Performance abspeichern, wird ein Ordner *PERFORM* erstellt und darin die Performance abgelegt.

Auf der linken Seite des Displays werden die im RAMFILE enthaltenen Daten angezeigt. Oben befindet sich das Hauptverzeichnis des RAMFILE und darunter, etwas nach rechts versetzt, die Ordner, die derzeit im RAMFILE enthalten sind.

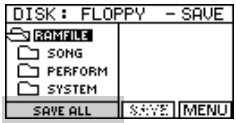


Falls Sie noch nichts im Instrument abgespeichert haben, ist nur der Ordner SYSTEM vorhanden.

Falls Sie jedoch bereits Daten gespeichert haben, erscheint im Display beispielsweise:



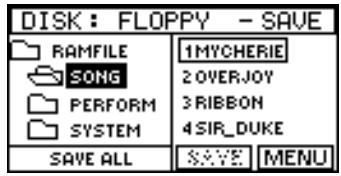
In diesem Verzeichnis können Sie bestimmen, was Sie speichern möchten. Sie sollten sich die Zeit nehmen, genau zu verstehen, wie das Speichern funktioniert – Sie ersparen sich dann später unnötiges Herumprobieren.



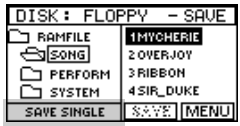
Bitte beachten Sie, daß unten links im Display SAVE ALL erscheint.

Da sich der Cursor derzeit auf dem Wort RAMFILE befindet, würde das Bestätigen mit ENTER bedeuten, daß Sie den kompletten Inhalt des RAMFILE abspeichern möchten (d.h., den kompletten Speicherinhalt des Instruments).

Positionieren Sie nun den Cursor auf dem Wort SONG (unterhalb von RAMFILE). In diesem Fall wird lediglich der Inhalt des aktivierten Ordners gespeichert, wenn Sie mit ENTER bestätigen (d.h., Abspeichern aller Songs); sinngemäß das gleiche geschieht, wenn der Cursor auf PERFORM positioniert und ENTER betätigt wird (d.h. Abspeichern aller Performances).

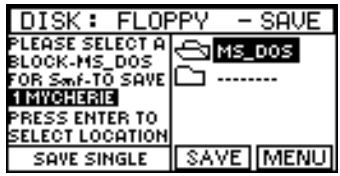


Sie werden bemerkt haben, daß auch in der rechten Seite des Displays Angaben erschienen sind: Es ist der Inhalt (die einzelnen Dateien) des jeweils auf der linken Seite aktivierten (= geöffneten) Ordners. Dies gibt Ihnen die Möglichkeit, exakt bestimmen zu können, was gespeichert werden soll.

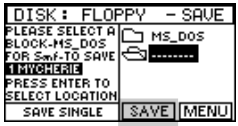


Wenn Sie nun den Cursor auf die rechte Seite bewegen, ändert sich die Anzeige links unten im Display in SAVE SINGLE.

Wenn Sie nun mit ENTER bestätigen, wird lediglich die in der rechten Displayseite markierte Datei gespeichert.



Bei allen SAVE Vorgängen wird mach Betätigen von ENTER in der rechten Displayseite der Inhalt der Diskette angezeigt. Ganz oben erscheint das MS-DOS Symbol. Hierbei handelt es sich um das sog. “root directory” (Ursprungsverzeichnis) der Diskette; es kann NUR zum Speichern von Midi Files (SMF) verwendet werden. Bewegen Sie daher den Cursor auf die gestrichelte Linie, drücken Sie SAVE (F3) und bestätigen Sie mit ENTER.



Es erscheint ein Fenster zur Eingabe eines *BLOCK* Namens.

Geben Sie einen Namen ein und bestätigen Sie mit ENTER. Daraufhin wird der neue *BLOCK* auf der Diskette erstellt.

Erläuterungen zu BLOCKS

Immer wenn Daten des **Equinox** auf Diskette, Festplatte oder andere Speichermedien abgelegt werden, muß dies in Form eines *BLOCK* erfolgen. Im Verlauf eines Speichervorganges muß immer bestimmt werden, in welchem *BLOCK* die Daten gespeichert werden sollen. In den meisten Fällen werden Sie sich wahrscheinlich für die Erstellung eines neuen *BLOCK* zum Speichern der Daten entscheiden (wie es auch im vorangegangenen Beispiel der Fall war).

Was genau ist nun ein *BLOCK*? Die einfachste Erklärung wäre, daß ein *BLOCK* ein Duplikat des *RAMFILE* darstellt. Das einfachste Beispiel wäre, den gesamten Speicherinhalt des Instruments (Save All *RAMFILE*) in einem einzigen *BLOCK* abzuspeichern. Der gesamte BLOCK kann später wieder in den internen Speicher (RAMFILE) des Instruments zurückgeladen werden, so daß alle Dateien wieder verfügbar sind.

*BLOCK*S dienen in erster Linie zum übersichtlichen Speichern von Daten auf Speichermedien mit großer Kapazität (Disketten, Festplatten, etc.). Theoretisch könnten Millionen unterschiedlicher **Equinox** Sounds auf einer einzigen Festplatte gespeichert werden. Allerdings wäre es dann fast unmöglich, einen bestimmten Sound schnell aufzufinden. Aus diesem Grund ist es erforderliche, Sounds innerhalb von *BLOCKS* abzuspeichern. Ein einzelner *BLOCK* kann maximal 2048 Sounds enthalten (das entspricht der maximal möglichen Anzahl von Sounds, die im internen Speicher enthalten sein kann). Ähnlich bei den Performances: ein *BLOCK* kann maximal 112 Performances enthalten (genau wie der **Equinox**) und auch bei den Songs: maximal 16 Songs pro *BLOCK* (entsprechend der maximalen Song-Kapazität des internen Speichers).

Daraus ergibt sich, daß ein *BLOCK* niemals mehr Daten enthalten kann als im internen Speicher des **Equinox** vorhanden sein können.

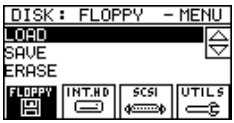
Sie können zwischen zwei Möglichkeiten wählen, die Daten in einem neuen *BLOCK* abzuspeichern:

Methode 1: Wenn der interne Speicher des Instruments mit Sounds, Perfs, Songs, Grooves, etc. angefüllt ist, alles in einem neuen *BLOCK* abspeichern.

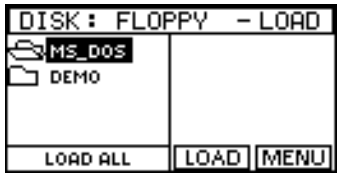
Methode 2: Wenn Sie neue Sounds, Perfs, Songs, Grooves etc. erstellt haben, können Sie diese jeweils bei Bedarf im gleichen *BLOCK* abspeichern.

Das Resultat beider Methoden ist das gleiche: Es seht ein *BLOCK* zur Verfügung, der komplett in den internen Speicher zurückgeladen werden kann. Der gesamte Inhalt des *BLOCKS* steht dann sofort zur Verfügung.

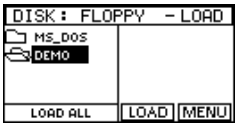
Load (Laden)



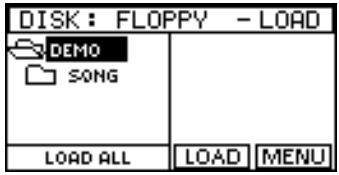
Das Laden von Daten in den **Equinox** ist recht einfach. Die Verzeichnis-Struktur ist die gleiche, wie schon vom Beispiel SAVE bekannt. Wenn Sie von einem externen Speichermedium zum ersten Mal laden, erscheint oben das bekannte “root directory” Ursprungsverzeichnis, im Allgemeinen “MS-DOS” genannt) und (sofern Daten vorhanden sind) die Auflistung der Blocks, die in der Diskette enthalten sind.

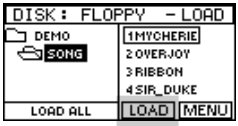


Das Laden eines gesamten Blocks ist einfach. Positionieren Sie den Cursor auf den Namen des Blocks, drücken Sie dann LOAD (F3) und folgen Sie den Anweisungen im Display.



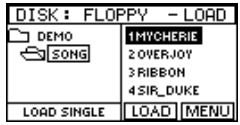
Wenn Sie nur einen Teil des Blocks laden möchten, drücken Sie ENTER, nachdem Sie den Cursor auf dem Namen des Blocks positioniert haben. Daraufhin erscheint das Unterverzeichnis des gewählten Blocks, aus dem Sie dann auswählen können, was Sie laden möchten.

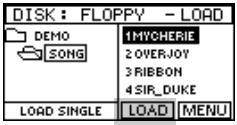


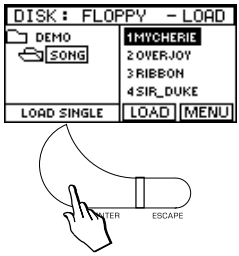


Wenn Sie einen Ordner in der linken Displayseite mit dem Cursor markieren, können Sie eine komplette Gruppe laden (Sounds, Performances, Grooves, Songs, etc.), wenn Sie LOAD (F3) drücken. Wenn Sie hingegen einzelne Dateien des gewählten Ordners laden möchten, bewegen Sie den Cursor auf die rechte Seite des Displays.

Mit dem Cursor können Sie nun die gewünschte Datei auf der rechten Displayseite markieren.

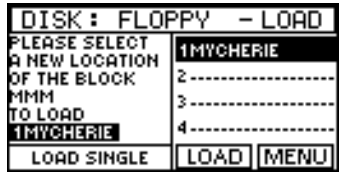






Zwei Möglichkeiten Stehen nun zur Wahl:

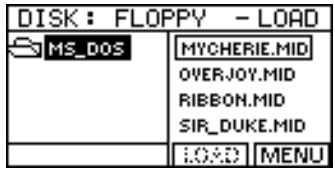
1. Wenn Sie LOAD (F3) betätigen, wird die gewählte Datei an exakt die entsprechende Position im RAMFILE des **Equinox** geladen.
2. Wenn Sie ENTER drücken, nachdem die gewünschte Datei in der rechten Displayseite mit dem Cursor markiert wurde, öffnet sich ein weiteres Fenster, in dem Sie eine andere Position im RAMFILE wählen können, in welche die Datei geladen werden soll.



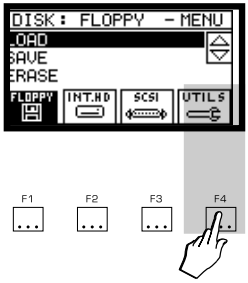
Andere Formate

Wenn eine Diskette eingelegt wird, die nicht dem Equinox-Format entspricht (beispielsweise ein MIDI File oder eine Sample Disk eines anderen Herstellers), sollte der **Equinox** die Diskette erkennen und, sofern kompatible Dateien enthalten sind, automatisch den geeigneten Bereich zum Laden auffinden.

Nachdem die Dieskette eingelegt und LOAD gedrückt wurde, sollten in der rechten Displayseite die kompatiblen Dateien erscheinen. Positionieren Sie den Cursor auf den gewünschten Dateinamen und drücken Sie ENTER. Falls keine Dateien auf der rechten Seite sichtbar sein sollten, können Sie versuchen durch Markieren der Ordner (linke Seite) und Betätigen von ENTER Dateiverzeichnisse zu öffnen (die dann auf der rechten Seite erscheinen.



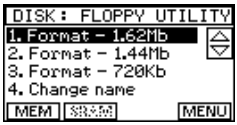
Falls alles nichts hilft, sollten Sie im Bereich *SAMPLE* versuchen die Diskette mit LOAD (F1) zu lesen.



Utilities

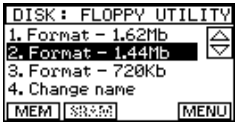
Das UTILS Menu ist unterschiedlich, je nachdem, welches Speichermedium gewählt ist (FLOPPY = Diskette, INT. HD = interne Festplatte oder SCSI = beim SCSI-Port angeschlossenes Speichermedium).

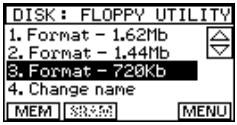
Die hauptsächlichen Optionen:



FORMAT 1.62

Hier können HD-Disketten für den **Equinox** mit der höheren Speicherkapazität formatiert werden. Dieses Format ist zu empfehlen, wenn Sie hautsächlich Disketten für Ihr Instrument erstellen, bzw. mit anderen Equinox-Besitzern austauschen. Der Vorteil liegt in erster Linie darin, daß die Kapazität der Disketten erweitert ist.





FORMAT 1.44
FORMAT 720K

Der **Equinox** ist in der Lage, Disketten in den standardmäßigen MS-DOS Größen zu formatieren. MS-DOS formatierte Disketten sollten verwendet werden, wenn Sie sie in einem Computer verwenden oder die Daten via Internet verschicken möchten.

PROTECTION

Hier können wiederbeschreibbare Speichermedien (z.B. Festplatte) gegen Überschreiben geschützt werden, so daß ein versehentliches Löschen ausgeschlossen wird.

BACKUP

Diese Option ermöglicht eine komplette Datensicherung des Inhalts der Festplatte oder anderer Speichermedien auf mehreren Disketten.

RESTORE

Die komplementäre Option zu BACKUP: Mit RESTORE kann der zuvor auf mehreren Diskette abgesicherte große Block wieder auf die Festplatte, bzw. auf ein anderes Speichermedium zurückgeladen werden.

SLEEP TIME

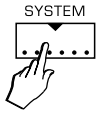
Da selbst die besten internen Festplatten nicht geräuschlos arbeiten, kann mit dieser Option bestimmt werden, wann sich der Motor der Festplatte nach dem letzten Benutzen abschalten soll.

REPAIR TOOL

Mit der Zeit schleichen sich kleine Fehler in die Festplatte oder in andere Speichermedien ein, die ein unstabiles Arbeiten zur Folge haben können. Mit dieser Reparatur-Option kann die Festplatte überprüft und gleichzeitig eventuell gefundene, kleinere Fehler behoben werden.

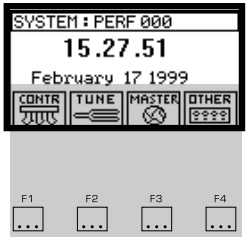
FORMAT HARD DISK

NUR IM NOTFALL ODER BEI INSTALLATION EINER NEUEN FESTPLATTE VERWENDEN. Mit dieser Funktion werden alle Daten von der Festplatte gelöscht. Die Festplatte wird initialisiert (formatiert).

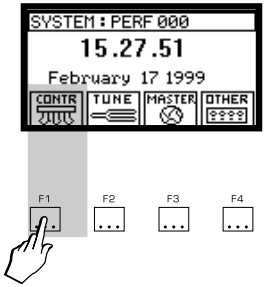


9 • SYSTEM

Mit dem Taster SYSTEM erhalten Sie Zugriff auf eine Reihe wichtiger Funktionen, die das Verhalten des Instruments insgesamt bestimmen. In fast allen Fällen sind die Einstellmöglichkeiten bei SYSTEM “global”. Das bedeutet, daß die hier vorgenommenen Einstellungen (im Gegensatz zu vielen anderen Funktionen) grundsätzlich das gesamte Instrument betreffen, ganz gleich, welche Performance angewählt wird. Diese Einstellungen können somit als “Grundeinstellungen” des Instruments bezeichnet werden.

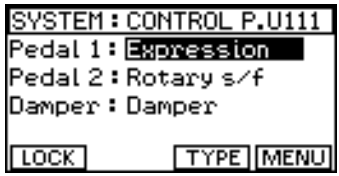


Die einzige Ausnahme bilden die Einstellungen der Fußregleler und Fußtaster (Taster CONTR[OLS]). Normalerweise handelt es sich hierbei nicht um “globale” Einstellungen, sie können jedoch mittels Taster LOCK festgesetzt werden, so daß sie ebenfalls für das Instrument gleich bleiben, unabhängig von der gewählten Performance.

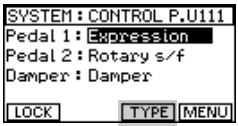


CONTROLS

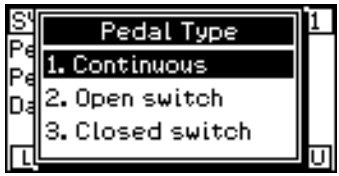
Der Taster CONTR öffnet ein Fenster zur Einstellung der angeschlossenen Fußregler, bzw. Fußtaster.



Am**Equinox** können bis zu drei Fußtaster, bzw. Fußregler angeschlossen werden. Die drei Anschlüsse an der Rückseite können beliebige für jeden Typ (Regler oder Taster) konfiguriert werden.



Positionieren Sie den Cursor auf dem einzustellenden Anschluß (Pedal 1, Pedal 2 oder Damper) und drücken Sie den Taster *TYPE* (F3).



Nun können Sie angeben, welcher Pedaltyp an dieser Buchse angeschlossen wurde. Es bestehen drei Möglichkeiten:

CONTINUOUS: Anschluß eines sog. CC Pedals (Fußregler / Fußschweller).

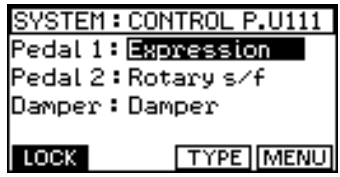
OPEN SWITCH: Für einen Fußtaster, dessen Kontakt in Ruhestellung (= wenn nicht betätigt) geöffnet ist.

CLOSED SWITCH: Für einen Fußtaster, dessen Kontakt in Ruhestellung (= wenn nicht betätigt) geschlossen ist.

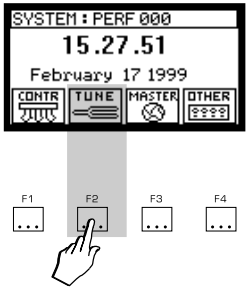
Wenn alle Pedale zugeordnet sind, die Einstellung mit ENTER bestätigen. Zur Wahl der Funktion den Cursor auf dem jeweiligen Pedal positionieren; die gewünschte Funktion kann dann mit dem Dial mit dem Dial gewählt werden. Die verfügbaren Funktionen sind je nach Typ des angeschlossenen Padals unterschiedlich.

Die gewählten Einstellungen bleiben nur so lange erhalten, bis eine andere *PERFORMANCE* gewählt wird. Wenn Sie die Einstellungen in Verbindung mit dem Erstellen einer *PERFORMANCE* vornehmen, werden sie mit allen anderen Performance-Einstellungen gespeichert, wenn Sie *STORE* drücken

Wenn Sie möchten, daß die Pedal-Einstellungen grundsätzlich unverändert bleiben sollen, ganz gleich welche *PERFORMANCE* gewählt wird, können Sie die Einstellung mittels Taster *LOCK* (F1) festsetzen.

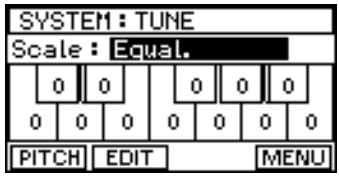


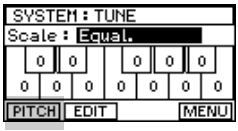
Die gewählte Pedal-Einstellung bleibt nun bestehen, bis *LOCK* wieder ausgeschaltet wird.



TUNE

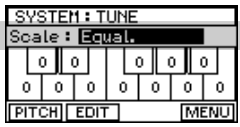
In diesem Bereich kann die Gesamtstimmung und die Art der Stimmung des Instruments gewählt werden.





PITCH

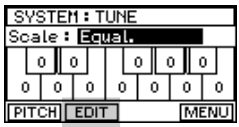
Einstellung der Tonhöhe des gesamten **Equinox** zur Anpassung an die Stimmung anderer Instrumente.

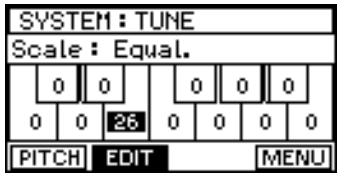


TUNE PRESETS

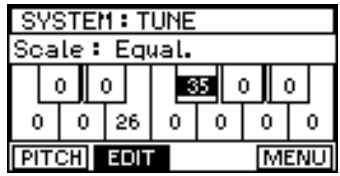
Im oberen Teil des TUNE-Displays (Scale:) können Sie zwischen verschiedenen Arten der Stimmung (sog. Temperaturen) wählen (*Equal* entspricht der normalen, gleichschwebenden Temperatur). Andere Stimmungsarten verändern die Abstande zwischen den Tönen innerhalb der Oktave.

Zusätzlich zu den festeingestellten Werks-Presets stehen 8 Speicherplätze für individuelle, selbst eingestellte Stimmungsarten zur Verfügung. Zur Erstellung einer eigenen Stimmung den Taster EDIT drücken und mit den Cursor-Tastern links/rechts den zu stimmenden Ton im Display markieren.

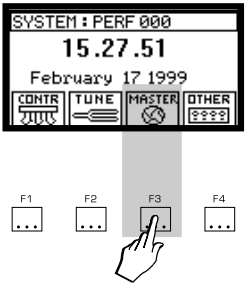




Die markierte Taste kann nun mittels des Dial umgestimmt werden; die Veränderung können Sie durch Spielen auf der Tastatur sofort überprüfen.

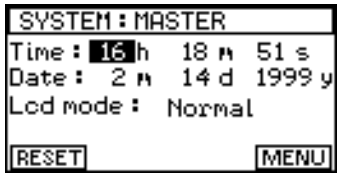


Wenn alle Töne (Tasten) nach Wunsch umgestimmt sind, mit ENTER bestätigen. Es erscheint ein Fenster zur Bestimmung des Ablageortes der neuen Stimmungsart. Individuell erstellte Stimmungen können nicht mit einem Namen bezeichnet werden.



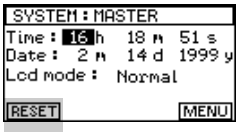
MASTER

Einstellung von Datum und Uhrzeit für das interne System.



Die Einstellung von Uhrzeit (Time) und Datum (Date) erfüllt zwei Funktionen. Zum Einen als normale Uhr, die mit Taster *SYSTEM* jederzeit aufgerufen werden kann; hilfreich im Live-Betrieb oder zum Messen der Länge eines Stückes. Zum anderen wird jede neu erstellte Datei automatisch vom System mit Datum und Uhrzeit versehen. Dies ist ein Teil des MS-DOS Dateisystems; bei Verwendung eines Computers wird dann das Erstellungsdatum/ Uhrzeit der Datei angezeigt.

Die Option *LCD mode* betrifft die Anzeige im Display.
Normal = Hintergrund hell, Schrift schwarz
Inverse = Hintergrund schwarz, Schrift hell.
In Verbindung mit dem Contrast-Regler können Sie die optimale Einstellung für die jeweiligen Lichtverhältnisse vornehmen.

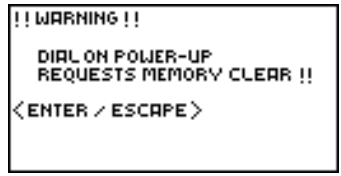


RESET

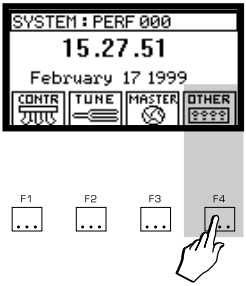
Mit der Option RESET können der interne Speicher des Instruments komplett oder teilweise mit den werkseitigen Einstellungen überschrieben werden; d.h., die jeweils bisher vorhandenen, selbsterstellten Dateien werden gelöscht und durch die werkseitigen Einstellungen ersetzt. Bevor Sie eine der RESET Funktionen ausführen sollten Sie daher unbedingt sicherstellen, daß alle Dateien, die noch benötigt werden auf Diskette, bzw. auf einem anderen Speichermedium gesichert sind, andernfalls sind die Daten unwiderruflich verloren, wenn ein RESET durchgeführt wurde.

HINWEIS: Statt RESET ALL kann auch die Option MEMORY CLEAR zum kompletten Löschen des internen Speichers eingesetzt werden. Das Durchführen von MEMORY CLEAR beansprucht zwar etwas mehr Zeit als RESET ALL, bietet jedoch den Vorteil, daß der interne Speicher komplett gelöscht wird, so daß das Instrument mit vollkommen leerem Speicher gestartet werden kann.

Zur Durchführung der Funktion MEMORY CLEAR muß das Instrument für einige Sekundeausgeschaltet werden. Drehen Sie nun das Dial und schalten Sie das Instrument eine, ohne das Drehen des Dials zu unterbrechen, bis im Display der Warnhinweis erscheint, daß die Bestätigung mit ENTER das Löschen des internen Speichers auslöst.

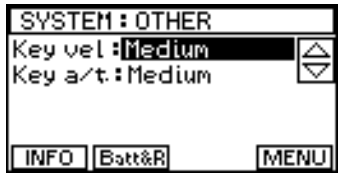


Falls dies gewünscht wird, mit ENTER bestätigen, andernfalls den Vorgang mittels ESCAPE abbrechen.



OTHER

Dieses Menü enthält weitere („other") Funktionen und Informationsmöglichkeiten.

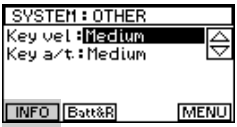


KEY VEL., KEYA/T

Im Hauptmenu OTHER finden Sie die Einstellmöglichkeiten für Anschlagsdynamik (Key vel) und Aftertouch (Key a/t). Die hier vorgenommenen Einstellungen betreffen das Instrument insgesamt, also alle Sounds und alle Performances.

INFO

Mit diesem Taster können Sie Informationen über die Konfiguration des Instruments aufrufen.



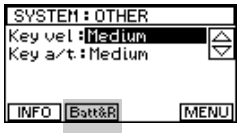
Sie können Informationen über die installierten (bzw. nicht installierten „not present!") Speichermedien erhalten, ohne das Instrument öffnen zu müssen:

Volatile RAM Size: Anzahl der installierten SIMMs für den Sample-Speicher.

Backed Ram Size: Größe des installierten, batteriegepufferten Speichers (DRAM) installed

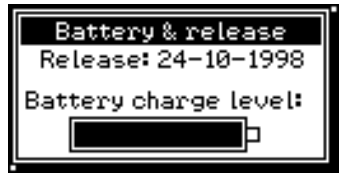
***Hard Disk*:** Information, ob eine Festplatte installiert ist oder nicht.

HINWEIS: Weitere Informationen über den verfügbaren Speicherplatz können Sie mittels des Tasters MEM (F1) im Bereich DISK / UTILS abrufen.



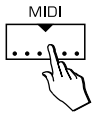
BATT&R

Dieser Taster öffnet ein Fenster zur Information über den Status der Batterie und die das Release-Datum (Erstellungsdatum der installierten Version des Betriebssystems).



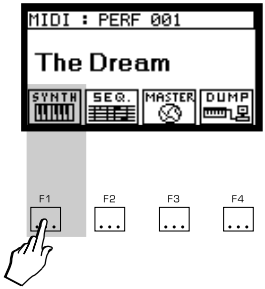
Die obere Zeile gibt an, wann das derzeit installierte Betriebssystem des Ihres **Equinox** erstellt wurde. Diese Information wird benötigt, wenn Sie technische Unterstützung benötigen, bzw. um festzustellen, ob das neueste Betriebssystem installiert ist.

Der untere Teil dieses Fensters gibt Auskunft über den Ladezust˘ der internen Batterie des **Equinox**. Diese Batterie dient der Stromversorgung des internen Speichers bei ausgeschaltetem Instrument, damit die dort gespeicherten Daten erhalten bleiben. Diese Batterie wird bei eingeschaltetem Instrument automatisch nachgeladen. Wenn das Instrument über längere Zeit hinweg ausgeschaltet bleibt, entlädt sich diese Batterie völlig; dies hat den Verlust der gespeicherten Daten zur Folge.



10 • MIDI

Der **Equinox** enthält zwei unabhängige, identische 16 Part multitimbrale Synthesizer Klangerzeuger. Die eine dient dem Synthesizer (für Sounds und Performances), die andere ist dem Sequenzer zugeordnet (für Songs und Grooves). Im MIDI Menu können Sie für jeden der beiden Klangerzeuger eine individuelle MIDI Konfiguration erstellen.



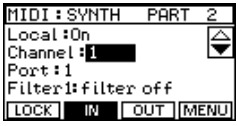
SYNTH MENU

In diesem Menu kann für jeden der 16 verfügbaren Parts der Synthesizer-Klangerzeugung des **Equinox** eine Midi-Konfiguration erstellt werden.

Jedem Part kann unabhängig MIDI IN und MIDI OUT zugewiesen werden. Nachdem im MIDI Menu mit Taster SYNTH (F1) das MIDI Menu aufgerufen wurde, kann *IN* (F2), bzw. *OUT* (F3) gewählt werden. Anschließend den Part wählen, dessen Parameter eingestellt werden sollen. Der Name des jeweils aktivierten Parts wird oben rechts im Display angezeigt.

LOCAL/ SOUND

In Stellung OFF ist die Verbindung zwischen dem aktivierten Partt und der internen Klangerzeugung unterbrochen.



CHANNEL

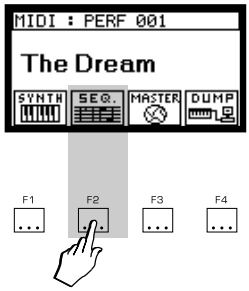
Zur Einstellung des MIDI Channels des aktivierten Parts.

PORT

Zur Wahl des gewünschten MIDI-Anschlusses für den aktivierten Part (MIDI IN1 / MIDI IN 2 und MIDI OUT 1 / MIDI OUT 2).

FILTER 1 - 7

Für jeden Ausgang stehen 14 Filters zur Verfügung: 7 Filters für MIDI IN und 7 Filters für MIDI OUT. Diese Filter ermöglichen das Ausschließen von bis zu 7 Arten von Events bei der MIDI-Übertragung (Senden, bzw. Empfangen).



SEQ MENU

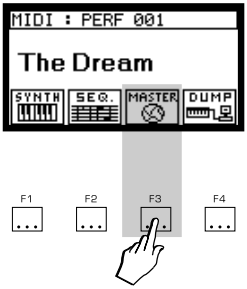
In diesem Menu kann für jeden der 16 verfügbaren Parts der Synthesizer-Klangerzeugung für den Sequenzer des **Equinox** eine Midi-Konfiguration erstellt werden.

Für jeden Track kann eine individuelle Konfiguration von MIDI IN und MIDI OUT erstellt werden. Nachdem im MIDI Menu mit Taster SEQ (F2) das MIDI Menu aufgerufen wurde, kann *IN* (F2), bzw. *OUT* (F3) gewählt werden. Anschließend den Part wählen, dessen Parameter eingestellt werden sollen. Der Name des jeweils aktivierten Parts wird oben rechts im Display angezeigt.

Die verfügbaren Parameter sind mit den entsprechenden, bereits erläuterten Parametern im *SYNTH MENU* identisch.

LOCK (TASTER F1)

Sowohl im SYNTH-, als auch im SEQ-Menu steht die Funktion *LOCK* zur Verfügung. Im Normalfall werden die MIDI Einstellungen als Teil der jeweils aktivierten *PERFORMANCE* gespeichert (sofern mit Taster *STORE* gespeichert wurde), so daß jede PERFORMANCE über individuelle MIDI-Einstellungen verfügt. Wenn Sie jedoch möchten, daß die hier vorgenommenen MIDI-Einstellungen grundsätzlich für alle Performances gelten sollen, kann dies durch Einschalten der Funktion *LOCK* erreicht werden. Die MIDI-Einstellungen bleiben dann unverändert, ganz gleich, welche Performance aktiviert wird. Ausschalten der LOCK-Funktion stellt den vorherigen Zustand wieder her.



MASTER MENU

Hier können die MIDI-Einstellungen für das Instrument insgesamt vorgenommen werden:

COMMON CHANNEL

Dieser Channel ist unabhängig von den Einstellungen innerhalb des SYNTH-Menus. Er ermöglicht das Übertragen der Tastaturdaten von einem externen Instrument zur Steuerung des **Equinox**.

Wenn Sie beispielsweise im **Equinox** eine Multipart-Performance gewählt haben und diese dann von einem externen Gerät aus (z.B. ein mit einem der Equinox MIDI-IN Anschlüsse verbundenes Masterkeyboard) spielen lassen, wird wahrscheinlich nur einer der in der Performance enthaltenen Parts spielbar sein (abhängig von dem beim externen Gerät eingestellten MIDI OUT Channel. Wenn hingegen beim externen Gerät der COMMON CHANNEL eingestellt wurde, kann die komplette Performance abgerufen werden, genau so, als würde sie auf dem **Equinox** gespielt.

Der COMMON CHANNEL sollte Verwendung finden, wenn von einem externen Gerät aus eine PERFORMANCE, ein DRAWBAR Sound oder ein GROOVE PATCH angesteuert, bzw. gespielt werden soll.

Über den COMMON CHANNEL gesendete Program Change Messages werden als PERFORMANCE CHANGE Messages interpretiert.

PORT COM CH. IN / PORT COM CH. OUT

Hier können die Anschlüsse MIDI IN und MIDI OUT für den COMMON CHANNEL gewählt werden.

CLOCK SOURCE

Hier wird bestimmt, ob die Steuerung von Sequenzer, Groove und Arpeggio durch die interne oder durch eine externe Clock erfolgen soll.

CLOCK SEND

Wenn dieser Parameter ausgeschaltet ist (OFF), werden keine Synchronisationsdaten der internen Clock des **Equinox** bei MIDI OUT gesendet.

MIDI MERGE

Wenn aktiviert (ON) werden die bei MIDI IN 1 und MIDI IN 2 empfangenen Daten durch die Performance-Einstellungen beeinflußt und stehen in dieser Form an MIDI OUT 1 und MIDI OUT 2 zur Verfügung. Das bedeutet, daß die MIDI IN Daten durch Lautstärke, Transponierung, MIDI Filter, etc. beeinflußt werden, bevor sie an MIDI OUT weitergeleitet werden.

MIDI IN TRANSP.

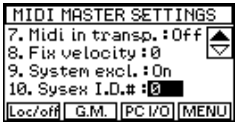
Mit diesem Parameter können die bei MIDI IN empfangenen Daten in Halbtonschritten transponiert werden.

FIX VELOCITY

Mit dieser Funktion kann die Anschlagsdynamik der bei MIDI IN empfangenen Daten um den jeweils eingestellten Wert erhöht werden.

SYSTEM EXCL.

Wenn diese Funktion aktiviert ist (ON), kann der **Equinox** System Exclusive Daten via MIDI empfangen, bzw. senden.



SYSEX I.D

Zur Vergabe einer I.D Nummer, damit der **Equinox** innerhalb des MIDI-Verbundes von anderen Geräten erkannt werden kann.

LOCAL OFF (TASTER F1)

Dieser Parameter betrifft die Verbindung zwischen Tastatur und internen Sounds des **Equinox**. In Stellung OFF ist die Verbindung unterbrochen.

G.M. (TASTER F2)

Die Funktion G.M gestattet die optimale Kompatibilität mit dem General MIDI Standard. Diese Funktion sollte eingeschaltet sein (ON), wenn eine G.M Datei von Diskette geladen werden soll.

P.C I/O (TASTER F3)

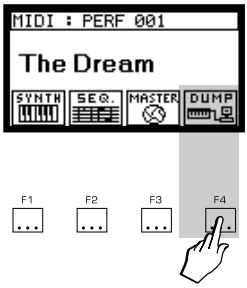
In diesem Menu kann die Funktion des Computer-Anschusses (Anschlußfeld auf der Rückseite) bestimmt werden. Es handelt sich hierbei um ein direktes Interface mit dem seriellen Anschluß des Computers und bietet damit eine zuverlässige Alternative zu MIDI; eine MIDI Interface Karte wird in diesem Fall nicht benötigt. In Stellung OFF ist der Computer-Anschluß deaktiviert. Die weiteren Wahlmöglichkeiten dieser Funktion:

MACINTOSH: Zum Anschluß eines MACINTOSH Computers.

PC 1: Einstellung für weniger schnelle Datenübertragung bei Windows PCs. Diese Einstellung sollte nur dann gewählt werden, wenn bei Verwendung von PC 2 Probleme auftreten sollten.

PC 2: Schnellstmögliche Einstellung für Windows PCs. Vorzugshalber sollte diese Einstellung gewählt werden, sofern möglich.

Zum Verbindung eines PCs mit dem Computer-Anschluß des **Equinox** wird das “Multimedia Kit” benötigt (erhältlich bei Ihrem Fachhändler. Das Kit enthält ein Verbindungskabel und eine Diskette mit der Treibersoftware für PC / Mac.



DUMP MENU

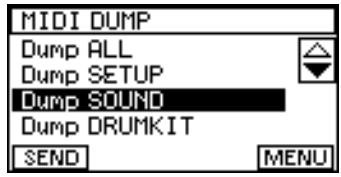
Mit der DUMP-Funktion kann der Inhalt des internen **Equinox** Speichers via MIDI auf ein externes Speichermedium übertragen werden (Home P.C, MIDI Data Filer, etc.).

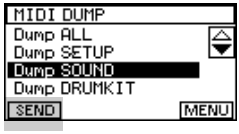
Dump Wahlmöglichkeiten

- *All*
- *Setup*
- *Sound*
- *Drumkit*
- *Performance*
- *Srawbar*
- *Song*
- *Groove*
- *Arpeggiator*
- *User Panel*

MIDI Dump senden:

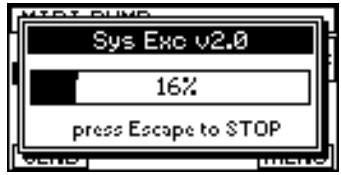
Schritt 1 : Aus der Liste den Bereich des internen Speichers wählen, der via Dump übertragen werden soll.





Schritt 2 : Das externe Speichermedium zum Empfang eines DUMP vorbereiten.

Schritt 3 : Das Senden des DUMP mittels SEND (F1) oder ENTER starten.



Zum Empfangen eines DUMP sind beim **Equinox** keine Vorbereitungen erforderlich. Dumps können jederzeit empfangen werden und sind sofort einsatzbereit.

11 • SEQUENZER

Der interne Sequenzer des **Equinox** verfügt über 16 Tracks und eine Speicherkapazität von 250.000 Events. Der Sequenzer des **Equinox** bietet eine Besonderheit gegenüber anderen Synth Workstations: Er ist mit einer eigenen Klangerzeugung ausgestattet. Der enorme Vorteil liegt darin, daß bei laufendem Sequenzer (bis zu 16 Tracks) gleichzeitig auch in Echtzeit eine 16 Part Performance mit 16 verschiedenen Sounds gespielt werden kann.

Genaugenommen beherbergt der **Equinox** zwei Instrumente mit jeweils 16 Parts, bzw. Tracks die alle gleichzeitig spielbar sind. Im Performance Modus werden 16 Parts des Instruments angezeigt (1-8, bzw. 9-16), die mittels der Schieberegler und der zugehörigen Taster in der Lautstärke eingestellt, bzw. stummgeschaltet werden können. Der Sequenzer-Modus des **Equinox** arbeitet nach dem gleichen System wie bereits vom Performance Modus bekannt, jedoch mit einer vollkommen eigenständigen Klangerzeugung. Die vom Performance Modus her bekannten “Parts” werden im Sequenzer Modus als “Tracks” bezeichnet; entsprechend werden die Taster zu deren Anwahl “Track-Wahltaster” genannt.

Bei der Arbeit mit dem Sequenzer des **Equinox** ist es ganz wichtig zu wissen, welcher der beiden Klangerzeuger gerade auf dem Display dargestellt wird: Die 16 Performance Parts oder die 16 Sequenzer Tracks. Auskunft gibt jederzeit der Taster SONG EDIT:

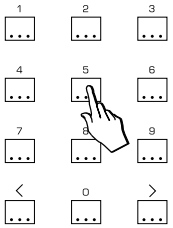
LED des Tasters SONG EDIT leuchtet:
Im Display werden die 16 Tracks des Sequenzers angezeigt und die Schieberegler und Taster dienen zur Einstellung von Lautstärke, bzw. zum Stummschalten der Sequenzer-Tracks.

LED des Tasters SONG EDIT erloschen:
Im Display werden die 16 Parts der Performance angezeigt und die Schieberegler und Taster dienen zur Einstellung von Lautstärke, bzw. zum Stummschalten der Performance-Parts.

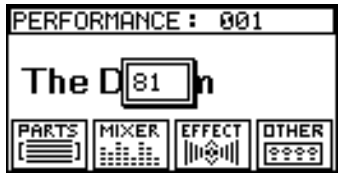
Aufnahme einer Sequenz - Grundlagen

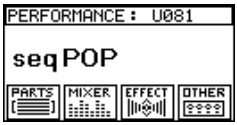
Das Aufnehmen/Einspielen einer Sequenz läßt sich am Besten durch ein praktisches Beispiel erläutern.

Um Ihnen die Prozedur des Einrichtens der Grundeinstellungen für das Aufnehmen einer Sequenz zu erleichtern sind werkseitig bereits 32 “Sequenzer Performances” eingespeichert. Es handelt sich dabei um vorgefertigte Einstellungen für verschiedene Musikrichtungen, die automatisch die 16 Tracks mit den jeweils geeigneten Sounds zum Erstellen eines Songs versehen. Diese Voreinstellungen finden Sie in den letzten 32 Performance-Speicherpositionen (von #81 bis #112).



Zum Auffinden der gewünschten Voreinstellung muß der Performance Modus aufgerufen werden (Taster *PERFORM* und dann einen beliebigen Taster im numerischen Tastenblock drücken; daraufhin öffnet sich ein entsprechendes Eingabefenster) und dann die Zahl 81 im numerischen Tastenblock eingeben.

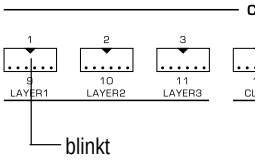




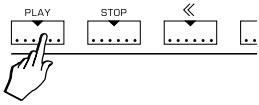
Im Display erscheint daraufhin die erste Sequencer Performance: ***seq POP.*** Mittels Dial können Sie nun alle verfügbaren Sequenzer Performances durchblättern. Wenn Sie eine geeignete Sequenzer Performance gefunden haben, können Sie den Sequenzer mittels Taster RECORD in Aufnahmebereitschaft versetzen.

Im Display erscheint daraufhin die Anfrage, welche Performance Sie einsetzen möchten.

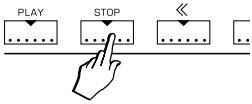
Für unser Beispiel soll die derzeit aktivierte (“current”) Performance verwendet werden: Taster *CURRENT* (F1) drücken.



Damit wurde der Aufnahme-Modus aktiviert; als Hinweis dafür kehrt sich die Darstellung im Display um (Hintergrund schwarz, Schrift weiß). Weiterhin beginnt der Taster TRACK #1 zu blinken und ein Sound wird im Display angezeigt, der auch auf der Tastatur spielbereit ist: Es wird damit signalisiert, daß Aufnahmebereitschaft für Track #1 besteht.

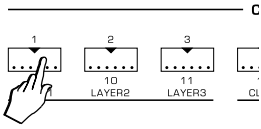


Drücken Sie jetzt PLAY, aber beginnen Sie noch nicht mit dem Einspielen. Sie hören das Metronom und oben rechts im Display erscheint die Positionsanzeige innerhalb des Songs (Taktnummer / Taktschlag / Tick [Unterteilung des Taktschlags]).

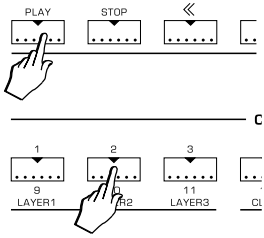


Stoppen Sie das Metronom nach ein paar Taktschlägen mit STOP. Sie werden bemerken, daß der STOP-Taster nun blinkt: Einmaliges Drücken des Tasters bewirkt somit eine Pause-Funktion. Wenn Sie nun erneut den STOP-Taster drücken, wird der Sequenzer in Aufnahmebereitschaft versetzt: Die LED leuchtet kontinuierlich und der Positionsanzeiger stellt sich auf den Anfang des Songs ein.

Wenn Sie nun PLAY drücken, beginnt das Metronom mit einem Einzähltakt, damit Sie sich auf das Tempo einstellen können. Da dieser Einzähltakt nicht aufgenommen wird, wird er vom Positionsanzeiger als Takt Nr. #0 angezeigt. Unmittelbar nach dem Ende des Einzähltaktes können Sie mit dem Einspielen der Aufnahme beginnen. Spielen Sie nun ein paar Takte mit dem derzeit aktivierten Sound und drücken Sie anschließend zweimal STOP; damit wird die Aufnahme gestoppt und der Positionsanzeiger an den Anfangspunkt zurückgesetzt.

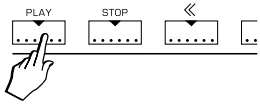


Wenn Sie die Aufnahme wiederholen möchten: Einfach erneut PLAY drücken und einen neuen Versuch starten. Wenn die Aufnahme zufriedenstellend ausgefallen ist, stoppen Sie die Aufnahme der soeben aufgenommenen ersten Track durch Drükken des blinkenden Tasters TRACK #1.



Mit PLAY können Sie nun die Aufnahme abhören. Drücken Sie zweimal STOP, damit die Wiedergabe vom Anfang erfolgt.

Nun kann der nächste Track aufgenommen werden. Drücken Sie hierzu den Taster TRACK #2: Es wird der Sound angezeigt, der für diesen Track zugeordnet ist. Drücken Sie nun erneut den Taster TRACK #2: Er beginnt zu Blinken und zeigt damit an, daß Aufnahmebereitschaft für diesen Track besteht.

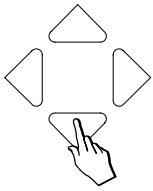


Spielen Sie nun den zweiten Track in gleicher Weise ein, wie bereits zuvor bei Track 1 beschrieben: PLAY drücken, einspielen, die Aufnahme durch zweimaliges Betätigen von STOP anhalten und -falls erforderlich- wiederholen. Wenn die Aufnahme des zweiten Tracks zufriedenstellend ausgefallen ist: Den Taster TRACK #2 zweimal drücken. Damit wird vom Aufnahme-Modus in den Wiedergabe-Modus umgeschaltet – genau wie schon vom Einspielen des ersten Tracks bekannt.

Andere Sounds wählen / Lautstärke einstellen

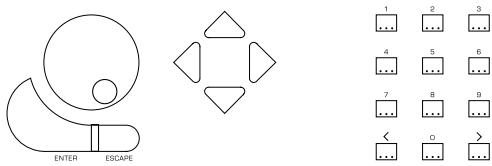
Sie haben nun einen Song mit zwei Tracks (Spuren) aufgenommen. Wenn Sie den Sound eines Tracks ändern möchten:

Schritt 1: Drücken Sie den Track-Wahltaster des Tracks, dessen Sound geändert werden soll.

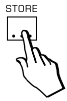


Schritt 2: Wählen Sie mit den Cursor-Tastern den Namen des gewünschten Sounds.

Schritt 3: Den gewünschten Sound mittels Dial in Verbindung mit den Cursor-Tastern (oder dem numerischen Tastenblock) auswählen:

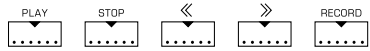


Schritt 4: Mit STORE die Einstellung in der Song Performance speichern und mit ENTER bestätigen.



Während der Wiedergabe des Songs können Sie mit den Schiebereglern (oberhalb der Track-Wahltaster) die Lautstärke des jeweiligen Tracks ändern. Wenn Sie diese Einstellungen beibehalten möchten: *STORE* drücken und mit *ENTER* bestätigen.

Sequenzer Kontrolltaster



Mit den Tastern *PLAY, STOP, VORLAUF* und *RÜCKLAUF* (>> und <<) können Sie (in Verbindung mit dem Positionsanzeiger) jeden beliebigen Punkt innerhalb des Songs exakt ansteuern. Während der Song spielt können Sie mit den Tastern >> und << den Song „Vorspulen“, bzw. “Zurückspulen“. Wenn Sie den jeweiligen Taster länger gedrückt halten, erfolgt schnelles Vor-/ Zurückspulen.

Wenn Sie den Taster *STOP* einmal drücken, stoppt der Song an der derzeitigen Position. Mit den Tastern >> und << können Sie nun den gewünschten Taktschlag aufsuchen. Mit *PLAY* kann der Song ab der aufgesuchten Stelle gestartet werden, d.h., er startet einen Takt vorher (als Einzähltakt).

RECORD MODUS verlassen / erneut aufrufen

Sie können verschiedene Tracks nacheinander aufnehmen, ohne den RECORD MODE verlassen zu müssen. Wenn ein Track aufgenommen ist, drücken Sie den entsprechenden Track-Wahltaster, so daß er nicht mehr blinkt. Zur Aufnahme eines anderen Parts drücken Sie dann den Taster für den entsprechenden Track, der draufhin zu blinken beginnt. Der RECORD-Taster kann immer aktiviert bleiben. Das Verlassen des RECORD MODUS ist nur in zwei Fällen erforderlich: Entweder, wenn die Aufnahme komplett beendet ist, oder wenn Sie die Funktionen des SONG EDIT MODUS einsetzen möchten.

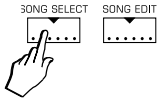
Zum Verlassen des RECORD MODUS müssen Sie lediglich den Taster *RECORD* deaktivieren. Damit wird der Modus zur SONG-Wiedergabe aktiviert und die Display-Anzeige erscheint wieder in dunkler Schrift auf hellem Hintergrund.

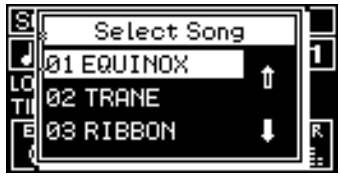
Sie können nun den Song abhören und bestimmte Stellen mittels der Taster *PLAY, STOP*, >> und << aufsuchen.

Zum erneuten Aufrufen des RECORD MODUS einfach den Taster RECORD wieder aktivieren.

Aufnehmen eines weiteren Songs

Der Taster RECORD aktiviert immer die Aufnahmebereitschaft für den derzeit gewählten Song. Wenn dieser Song gespeichert bleiben soll (der **Equinox** kann bis zu 16 Songs speichern) muß mit Taster SONG SELECT ein anderer Song gewählt werden.





Es erscheint die SONG-Auswahl; der derzeit aktivierte Song ist aktiviert. Bewegen Sie nun den Cursor auf einen beliebigen anderen Song, bzw. auf eine leere Song-Position (leere Positionen sind an den Sternchen ******* erkennbar) und bestätigen Sie die Wahl mit ENTER.

Record Modus Funktionen

MODE

Der Taster .MODE (F1) öffnet ein Fenster mit drei Optionen für die Art der Aufnahme.

REPLACE (Ersetzen)
Wenn sich ein Track im Aufnahmemodus befindet (blinkt), wird beim Betätigen von START alles ab diesem Punkt zuvor Aufgenommene gelöscht.

OVERDUB: (Hinzufügen)
Wenn sich ein Track im Aufnahmemodus befindet (blinkt), bleibt beim Betätigen von START das bisher im aktivierten Track Aufgenommene erhalten und alles auf der Tastatur gespielte wird der vorhandenen Aufnahme hinzugefügt.

PUNCH
HINWEIS: Diese Option kann nur eingesetzt werden, wenn ein Fußtaster angeschlossen ist, dessen Funktion auf PUNCH (bei SYSTEM / CONTROLS) eingestellt wurde (nach der Einstellung den Taster LOCK drücken).

Wenn sich ein Track im Aufnahmemodus befindet (blinkt), hören Sie beim Betätigen von START weiterhin das bisher im aktivierten Track Aufgenommene. Das Spiel auf der Tastatur wird jedoch nur dann aufgenommen, solange der PUNCH-Fußtaster gedrückt wird. Bei gedrücktem Fußtaster erfolgt die Aufnahme in der Weise, wie bei REPLACE: Das vorher Aufgenommene wird gelöscht, neu Eingespieltes wird aufgenommen.

Sie können jederzeit zwischen den MODE-Optionen wechseln. Beispielsweise ist es bei der Aufnahme von Drum Tracks im Allgemeinen bequemer, den OVERDUB-Modus einzusetzen.

Wenn Ihnen bei der Aufnahme eines Tracks ein kleiner Fehler unterlaufen ist, läßt dies sich durch den PUNCH-Modus korrigie-

ren. Hören Sie hierzu den Problem-Track ab, drücken Sie den PUNCH-Fußtaster, wenn die fehlerhafte Stelle erreicht ist und spielen Sie die Stelle korrekt ein. Anschließend den PUNCH-Fußtaster sofort loslassen, da sonst die vorherige Aufnahme weiter gelöscht wird.

OPTIONEN

Der Taster OPTIONS innerhalb des RECORD Modus enthält unterschiedliche Funktionen:

QUANTIZE

Die Quantisierungs-Funktion ermöglicht die automatische Korrektur der Aufnahme, indem automatisch auf den exakte Taktschlag "quantisiert" wird. Der jeweils eingestellte Wert bestimmt, wie eng die Quantisierung erfolgen soll:

1/4	Quantisiert zur nächsten Viertelnote.
1/8	Quantisiert zur nächsten Achtelnote.
1/12	Quantisiert zur nächsten Achteltriole.
1/16	Quantisiert zur nächsten Sechzehntelnote.
1/24	Quantisiert zur nächsten Sechzehnteltriole.
1/32	Quantisiert zur nächsten Zweiunddreißigstelnote.
1/48	Quantisiert zur nächsten Zweiunddreißigsteltriole.
1/64	Quantisiert zur nächsten Vierundsechzigstelnote.
1/96	Quantisiert zur nächsten Vierundsechzigsteltriole.
Free	Keine Quantisierung.
1/8B-1/8F	Groove Quantisierung für Achtelnoten.
1/16B-1/16F	Groove Quantisierung für Sechzehntelnoten.

HINWEIS: Quantisierung ist auch nach beendeter Aufnahme möglich. Einzelheitenbei SONG EDIT MODUS / QUANTIZE.

TEMPO REC.

Wenn diese Option aktiviert ist (ON), werden alle bei der Aufnahme vorgenommenen Änderungen der Tempo-Einstellung aufgezeichnet.

P. VOLUME REC.

Wenn diese Option aktiviert ist (ON), wird das bei der Aufnahme vorgenommene Betätigen des Lautstärkepedals (Schweller) aufgezeichnet.

EFFECTS REC

Wenn diese Option aktiviert ist (ON), werden alle bei der Aufnahme vorgenommenen Änderungen der Effekt-Einstellungen aufgezeichnet.

COUNTDOWN

Mit dieser Option kann bestimmt werden, ob den Start einer Aufnahme ein Vorzähltakt vorausgehen soll (ON) oder nicht (OFF).

METR. VOLUME

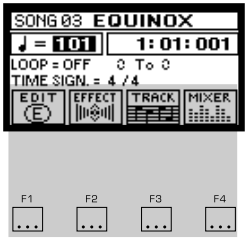
Hier kann die Lautstärke des Metronoms eingestellt werden.

RUN ON REC

Wenn diese Option aktiviert ist (ON), startet die Aufnahme unmittelbar nach dem Betätigen des Tasters RECORD.

EXIT ON STOP

Wenn diese Option aktiviert ist (ON), wird beim Beenden der Aufnahme durch den STOP-Taster der RECORD MODUS automatisch verlassen und der EDIT MODUS aufgerufen.



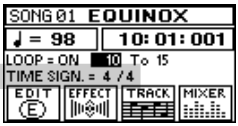
Wiedergabe - Edit Modus Funktionen

Der EDIT MODUS bei Song-Wiedergabe enthält verschiedene Optionen, sowie die Taster für den Zugriff auf die vier Edit-Hauptmenus des Sequenzers.

Sobald mittels des RECORD-Tasters der Aufnahme-Modus verlassen wird, erscheint im Display das Hauptmenu des Editier-Modus für Song-Wiedergabe.

Mit den Cursor-Tastern können Sie in dem Hauptmenu die verschiedenen verfügbaren Funktionen anwählen. Oben links können Sie das Tempo einstellen:

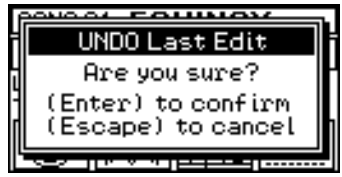
Mit der Funktion *LOOP* können Sie den Anfangs- und Endpunkt einer Schleife bestimmen, die sich (sowohl bei Aufnahme, als auch bei Wiedergabe) ständig wiederholen soll. Aktivieren Sie hierzu LOOP (ON) und bestimmen Sie den Anfangs- und Endpunkt. Wenn Sie nun START drücken, startet der Song am gesetzten Anfangspunkt, spielt bis zum Endpunkt und wiederholt dies, bis STOP betätigt wird.



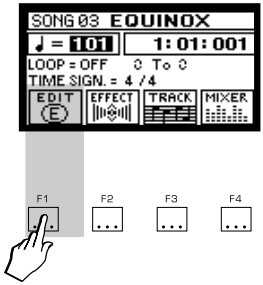
Die Funktion *TIME SIGN.* bestimmt die Takt-Art (3/4, 4/4, etc.) für die Aufnahme; diese Einstellung muß vor dem Starten der Aufnahme festgelegt werden.

UNDO-Taster

Alle Aufnahmen und Editierungen registriert der **Equinox**, so daß der letzte durchgeführte Schritt mittels der UNDO-Funktion rückgängig gemacht werden kann.



Mit der UNDO-Funktion können Sie somit den letzten vorgenommenen Schritt (Track-Aufnahme, Editierung, etc.) rückgängig machen. Mit dem Betätigen von UNDO (und anschließendem Bestätigen mit ENTER) können Sie somit den Zustand vor der letzten Aktion wiederherstellen.

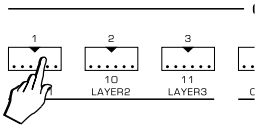


Edit Menu

Der Taster EDIT (F1) öffnet das Haupt-Display des Song Edit Menus:

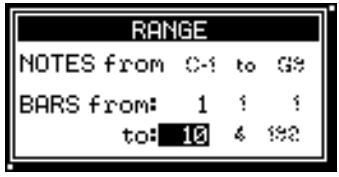
REPEAT TRACK - Track Wiederholen

Dieses Menu gestattet das beliebig oft Wiederholen eines Tracks, bzw. eines Teils davon.



Wählen Sie hierzu zuerst mit dem entsprechenden Track-Wahltaster den Track an, der wiederholt werden soll. Der Name des gewählten Tracks sollte daraufhin rechts oben im Display erscheinen.

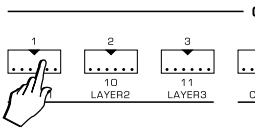
Als nächstes den Taster RANGE (F1) drücken und den zu wiederholenden Bereich des Tracks bestimmen: *BARS from:* = ab Takt (Nr.); *to:* = bis Takt (Nr.).



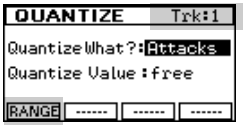
Mit ENTER bestätigen.

Anschließend die Anzahl der gewünschten Wiederholungen bestimmen (*No. of Repeat:)* und mit ENTER bestätigen.

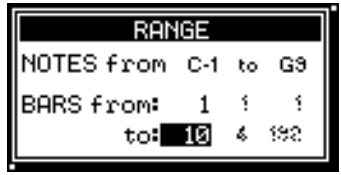
In diesem Menu kann ein Track komplett oder teilweise quantisiert werden. Durch Quantisieren kleine zeitliche Ungenauigkeiten der Aufnahme automatisch korrigiert.



Wählen Sie hierzu zuerst mit dem entsprechenden Track-Wahltaster den Track an, der quantisiert werden soll. Der Name des gewählten Tracks sollte daraufhin rechts oben im Display erscheinen.



Als nächstes den Taster RANGE (F1) drücken und den zu quantisierenden Bereich des Tracks bestimmen: *BARS from:* = ab Takt (Nr.); *to:* = bis Takt (Nr.).



Mit dieser Funktion können Sie auch einen Bereich an Tönen bestimmen (*NOTES from to* = Töne von / bis), der quantisiert werden soll. In diesem Fall werden Töne außerhalb des gewählten Bereichs von der Quantisierung ausgeschlossen.
Anschließend die Wahl mit ENTER bestätigen.

Im QUANTIZE Hauptmenu stehen zwei Optionen zur Verfügung:

Quantize What?: **ATTACKS**. Der Anfang der gewählten Töne wird auf den Taktschlag verschoben.

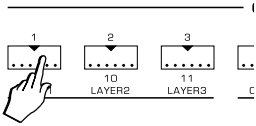
RELEASES. Die Länge der gewählten Töne wird auf den Taktschlag angepaßt.

Quantize Value: Bestimmung des Quantisierungswertes. Einzelheiten zum Quantisierungswert im Kapitel RECORD MODUS, Abschnitt OPTIONEN (Seite 102).

Mit ENTER den Vorgang abschließen.

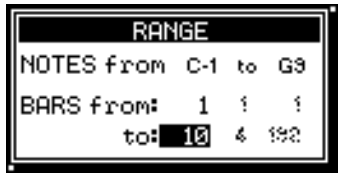
In diesem Menu kann ein Track komplett oder teilweise in einen anderen Track kopiert werden. Sie können auch Teile des gesamten Songs (alle 16 Tracks) an eine andere Stelle des Songs (oder eines anderen Songs) kopieren.

Einzelnen Track in einen anderen Track kopieren: Wählen Sie hierzu zuerst mit dem entsprechenden Track-Wahltaster den Track an, der kopiert werden soll. Der Name des gewählten Tracks sollte daraufhin rechts oben im Display erscheinen.



Als nächstes den Taster RANGE (F1) drücken und den zu kopierenden Bereich des Tracks bestimmen: *BARS from:* = ab Takt (Nr.); *to:* = bis Takt (Nr.).

Sie können auch einen Bereich an Tönen bestimmen (*NOTES from to* = Töne von / bis), der kopiert werden soll. In diesem Fall werden Töne außerhalb des gewählten Bereichs nicht kopiert.



Anschließend die Wahl mit ENTER bestätigen.

Optionen zur Ausführung der Kopie:

Mode: REPLACE löscht die Daten im gewählten Zielbereich und ersetzt sie durch die Kopie.
MERGE integriert die Kopie in die bereits im Zielbereich vorhandenen Daten.

To Track: Zur Anwahl des gewünschten Zieltracks.

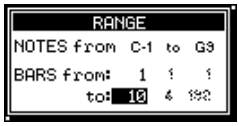
To Bar: Zur Anwahl des Taktes im Zieltrack, ab welchem die Kopie eingefügt werden soll.

No. of Copies: Nach der ersten Kopie können sie bestimmen, wie oft die Kopie eingefügt werden soll.

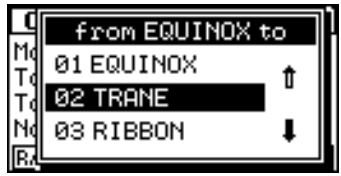
Den Vorgang mit ENTER anschließen.

Teil eines gesamten Songs kopieren: Taster TRACK (F4) drükken und "All 16 Tracks" anwählen.

Taster RANGE (F1) drücken und den zu kopierenden Bereich bestimmen (*Bars from: / to:* = Takte von / bis). Die Optionen für die Zielposition ("To Bar" und "No. of Copies") arbeiten in gleicher Weise wie zuvor beschrieben.



Wenn Sie den Teil eines Songs in einen anderen Song kopieren möchten: Taster SONG (F3) drücken und den gewünschte Song anwählen.

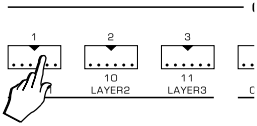


Abschließend mit ENTER bestätigen.

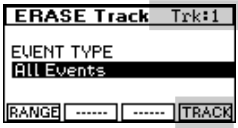
HINWEIS: Das Fenster CHOOSE TRACK (aufgerufen mittels des TRACK-Tasters) enthält weiterhin die Option MASTER TRACK zum Kopieren von Events (Event = Dateneinheit) dieses Tracks. Dieser spezielle Track enthält Daten betreffend Tempoänderungen, Pedalbetätigung, Effektwechsel , etc.

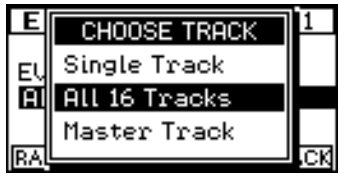
ERASE Events - Track löschen

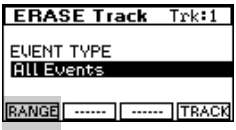
In erster Linie dient diese Funktion zum teilweisen Löschen einer Track oder eines Songs. Weiterhin können bestimmte Arten von Daten (Events) aus einem Track gelöscht werden.



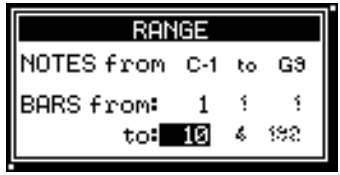
Wählen Sie hierzu zuerst mit dem entsprechenden Track-Wahltaster den Track an, der gelöscht werden soll. Der Name des gewählten Tracks sollte daraufhin rechts oben im Display erscheinen. Wenn Sie Daten aus sämtlichen Tracks löschen möchten, drücken Sie den Taster TRACK (F4) und wählen Sie die Option “All 16 Tracks”.







Als nächstes den Taster RANGE (F1) drücken und den zu löschenden Bereich des Tracks bestimmen: *BARS from:* = ab Takt (Nr.); *to:* = bis Takt (Nr.).

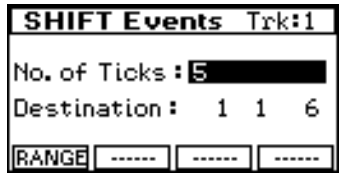


Die Wahl mit ENTER bestätigen.

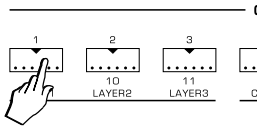
Bei der Option EVENT TYPE können Sie nun die Art der zu löschenden Daten bestimmen oder mit Option “All Events” alle Daten löschen. Anschließend mit ENTER bestätigen.

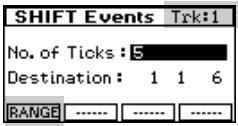
HINWEIS: Die Option MASTER TRACK im Fenster CHOOSE TRACK dient zum Löschen von Events des Master Tracks. Dieser spezielle Track enthält Daten betreffend Tempoänderungen, Pedalbetätigung, Effektwechsel , etc.

SHIFT EVENTS - Events verschieben



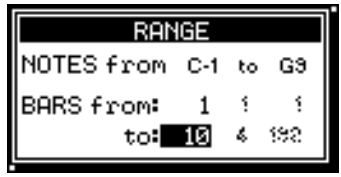
In diesem Display können Sie bereits aufgenommene Events nach vorn oder zurück verschieben oder an anderer Stelle positionieren.





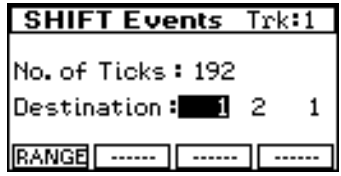
Wählen Sie hierzu zuerst mit dem entsprechenden Track-Wahltaster den Track an, der bearbeitet werden soll. Der Name des gewählten Tracks sollte daraufhin rechts oben im Display erscheinen.

Als nächstes den Taster RANGE (F1) drücken und den zu bearbeitenden Bereich des Tracks bestimmen: *BARS from:* = ab Takt (Nr.); *to:* = bis Takt (Nr.).



Mit ENTER bestätigen.

Es stehen zwei Möglichkeiten für die Verschiebung von Events zur Verfügung. Für ganz kleine Verschiebungen (Erstellung von MIDI Delays oder um dem Track mehr “Feeling” zu geben) können Sie die Anzahl der zu verschiebenden “Ticks” bestimmen (ein “Tick” entspricht dem 1/192ten Teil einer Viertelnote).



Für größere Verschiebungen (Daten an eine andere Stelle des Songs verschieben) Kann der Zielpunkt (Destination) gewählt werden.

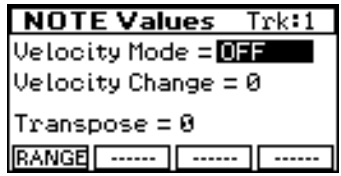
Die beiden erwähnten Möglichkeiten bewirken im Grunde genommen das gleiche. Das bedeutet, daß das Ändern des Wertes der einen Funktion auch die andere beeinflußt. Daher ist es lediglich erforderlich, nur eine der beiden Möglichkeiten einzusetzen - je nachdem, welche für den Zweck geeigneter ist.

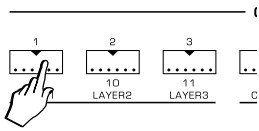
Den Vorgang mit ENTER abschließen.

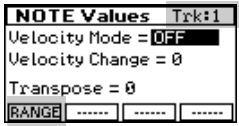
HINWEIS: Wenn Sie einen Track nicht weiter zurück verschieben können, liegt es wahrscheinlich daran, daß RANGE auf den Startpunkt 1 1 1 eingestellt ist. Ein Track kann nicht weiter zurückverschoben werden als bis zu diesem Punkt.

NOTE VALUES

In diesem Menu können Anschlagsdynamik und Tonhöhe beliebiger Noten (Töne) innerhalb des gewählten Tracks geändert werden.

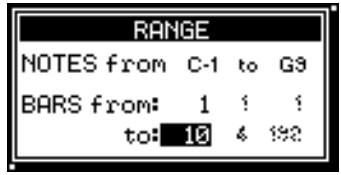






Wählen Sie hierzu zuerst mit dem entsprechenden Track-Wahltaster den Track an, der bearbeitet werden soll. Der Name des gewählten Tracks sollte daraufhin rechts oben im Display erscheinen.

Als nächstes den Taster RANGE (F1) drücken und den zu bearbeitenden Bereich des Tracks bestimmen: *BARS from:* = ab Takt (Nr.); *to:* = bis Takt (Nr.). Sie können auch einen Bereich an Tönen bestimmen (*NOTES from to* = Töne von / bis), der bearbeitet werden soll. In diesem Fall werden Töne außerhalb des gewählten Bereichs nicht berücksichtigt..



Mit ENTER die Wahl bestätigen.

Anschlagsdynamik einstellen

Hier stehen zwei Möglichkeiten zur Verfügung:

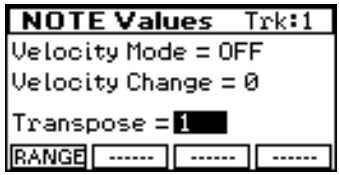
NORMAL: Mit dem Parameter *VELOCITY CHANGE* kann der gegenwärtige Wert erhöht (positive Werte) oder vermindert (negative Werte) werden.

FIXED: Diese Einstellung bewirkt, daß alle Dynamikwerte des gewählten Tracks auf den derzeitigen Wert von *VELOCITY CHANGE* gesetzt werden.

Den Vorgang mit ENTER abschließen.

Pitch einstellen

Die Anzahl der Halbtonschritte, um welche die Tonhöhe verändert werden soll wird durch Eingabe des entsprechenden Wertes beim Parameter *TRANSPOSE* bestimmt. Negative Werte transponieren tiefer, positive Werte transponieren höher.



Den Vorgang mit ENTER abschließen.

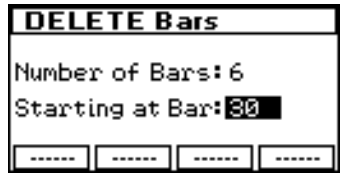
INSERT BARS - Takte einfügen

Mit dieser Funktion können an beliebiger Stelle eine beliebige Anzahl von Takten mit beliebiger Taktart in den Song eingefügt werden.

Number of Bars:	Anzahl der Takte, die eingefügt werden sollen.
Starting at Bar:	Nummer des Taktes, ab welchem zusätzliche Takte eingefügt werden sollen.
Time Signauture:	Gewünschte Taktart (3/4, 4/4, 6/8, etc.) für die einzufügenden Takte.

Die Eingabe mit ENTER bestätigen.

DELETE BARS - Takte löschen



Mit dieser Funktion kann eine beliebige Anzahl von Takten ab einer beliebigen Taktnummer des Songs gelöscht werden. Im Gegensatz zur Funktion ERASE EVENTS löscht die Funktion DELETE BARS die Events der gewünschten Takte nahtlos, so daß keine Leerstellen im Song entstehen.

Number of Bars:	Anzahl der zu löschenden Takte.
Starting at Bar:	Nummer des Taktes, ab welchem die gewählte Anzahl von Takten gelöscht werden solle.

Die Eingabe mit ENTER bestätigen.

EXPORT TO GROOVE - als Groove exportieren

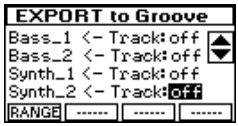
Mit dieser Funktion kann ein beliebiger Abschnitt des gewählten Songs gewählt und daraus ein Groove erstellt werden. Die effektive Verwendung dieser Funktion erfordert eine gewisse Vorkenntnis der Struktur eines Grooves.

Groove Format

Ein Groove kann aus maximal 8 Tracks bestehen. Diese Tracks werden mit speziellen Namen versehen und jeder Track dient einer bestimmten Verwendung. Mit *EXPORT TO GROOVE* können Sie zwar beliebige Daten in Grooves umwandeln, es ist jedoch empfehlenswert gewisse Richtlinien einzahlten; Ihre Grooves werden dann flexibler und kompatibler zu den werkseitigen Grooves.

DRUM 1 TRACK Für primäre Drum Tracks.

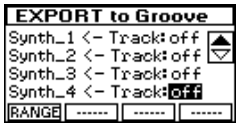
DRUM 2 TRACK Für Perkussion und andere, sekundäre Drum Tracks.



BASS 1 TRACK Für primäre Baßlinien.

BASS 2 TRACK Für sekundäre Baßlinien, Clavinet Riffs und andere Keyboard Riffs, die Bässe enthalten könnten.

SYNTH 1 TRACK Für Electric Piano und andere “melodische” Keyboard Riffs.



SYNTH 2 TRACK Für Funk Guitar und andere Einzelton-Riffs, bzw. sehr perkussive Riffs.

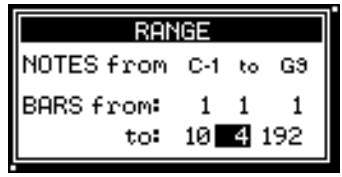
SYNTH 3 TRACK Für Riffs mit Organ und ähnlichen Klangfarben für Akkorde.

SYNTH 4 TRACK Für spezielle Vintage Synth, analoge und Dance Effekte.

Groove aus einem Song heraus erstellen

Den gewünschten Song anwählen und *EXPORT TO GROOVE* aktivieren. Ganz oben im EXPORT-Menu können Sie nun wählen, welchen Groove Sie in welcher der acht User-Gruppen (Familien) erstellen möchten. Jede Familie kann 64 Grooves enthalten.

Anschließend die Stelle im Song für den neuen Groove wählen: Taster *RANGE* (F1) drücken und den Bereich eingeben (*Bars from:* = beginnend bei Takt / *to:* = bis Takt).



Die Eingabe mit ENTER bestätigen.

Es erscheint wieder das Menu *EXPORT TO GROOVE*. Nun muß nur noch bestimmt werden, welche Tracks des aktivierten Songs in die gewählten Groove Tracks kopiert werden sollen. Den Vorgang mit *ENTER* abschließen.

Den neu erstellten Groove finden Sie nunmehr in der Groove Library. Zum weiteren Editieren (Sounds wählen, Tempo, Effekt Sends, etc.) den Taster *PROGRAM* (im Bereich *GROOVES*) drücken, EDIT (F1) betätigen und dann Ihren neuen Groove in der zweiten Displayzeile anwählen.

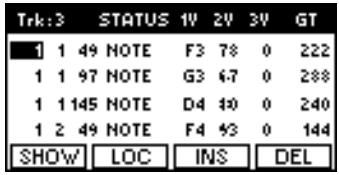
Mit ENTER den Editiervorgang aktivieren.

EVENTS

In diesem Menu können Sie jedes “Event” bearbeiten, das in einer der 16 Tracks aufgenommen wurde.

Was ist ein “Event” ?

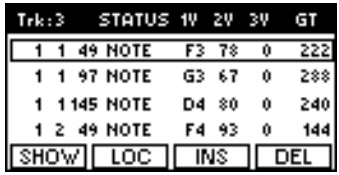
Event = Ereignis. Falls Sie bereits über Erfahrung mit dem Konzept von MIDI “Events” verfügen (z.B. in Verbindung mit Software-Sequenzern), können Sie diesen Abschnitt überspringen und gleich zum Abschnitt *Arbeiten mit der Event List* übergehen.



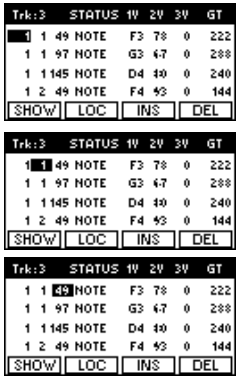
Als “Event” wird alles bezeichnet, das in einem MIDI Sequenzer oder einem Song Recorder aufgenommen werden kann. Das einfachste Beispiel für ein Event ist das Anschlagen einer Taste auf der Tastatur. Der Sequenzer muß dabei eine Reihe von Daten speichern, um in der Lage zu sein, die Einspielung später ganz exakt wiedergeben zu können:

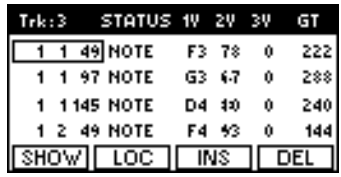
1. *An welcher Stelle innerhalb des Songs wurde die Taste angeschlagen?*
2. *Welche Taste wurde angeschlagen?*
3. *Wie schnell (kräftig) war der Anschlag?*
4. *Wie schnell wurde die Taste losgelassen?*
5. *Wie lange war die Taste angeschlagen?*

Mit diesen fünf Informationen kann der Sequenzer den Tastenanschlag exakt in der gleichen Weise reproduzieren, die dem ursprünglichen Tastenanschlag entspricht. Die Daten für diese Information können in einer Zeile zusammengefaßt werden, die dann in der *EVENT LIST* erscheint, beispielsweise:



Nachfolgend die Spalten der Event List im Einzelnen.





Der *LOCATOR* (Positionsanzeiger) gibt exakt die Stelle innerhalb des Songs an, an der das angezeigte Event stattfand. Hierzu dienen die ersten drei (durch einen Zwischenraum getrennten) Zahlen der Zeile.

Die erste Zahl (im vorliegenden Beispiel eine 1) gibt an, in welchem Takt das Event erfolgte.

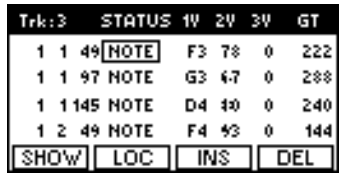
Die nächste Zahl (im vorliegenden Beispiel ebenfalls eine 1) gibt den Taktschlag, auf dem das Event liegt.

Die letzte Zahl (im vorliegenden Beispiel 49) gibt an, zu welchem Zeitpunkt innerhalb des ersten Taktschlags das Event erfolgte. Jeder Taktschlag ist hierzu in 192 Teile zerlegt, so daß eine sehr genaue Bestimmung des tatsächlichen Zeitpunkts möglich ist. Diese Unterteilungen werden im allgemeinen als “Ticks” bezeichnet.

Zusammengefaßt enthalten die ersten drei Zahlen folgende Information über den Zeitpunkt des Events:

- Takt Nr. 1 des Songs
- Taktschlag Nr. 1 (des Taktes Nr. 1)
- Innerhalb des Taktschlags auf dem 49. Tick.

STATUS, bzw. EVENT-TYP

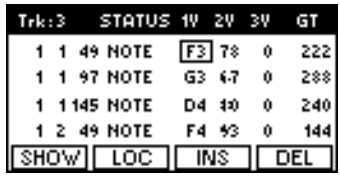


In der Spalte *STATUS* wird angegeben, um welche Art (Typ) von Event es sich handelt. Im vorliegenden Fall ist es ein *NOTE*-Event, d.h., Daten über den Tastenanschlag. Andere Event-Typen werden im weiteren Verlauf dieses Abschnitts erläutert.

1V - (NOTE VALUE - Bezeichnung der Taste)

Für jedes Event werden drei Anschlagswerte (1V, 2V, 3V – der Buchstabe "V" steht für Value = Wert) betreffend Bezeichnung und Anschlagsdynamik der Taste angezeigt, denn es handelt sich um ein NOTE-Event (der Event-Typ, mit dem Sie wahrscheinlich am häufigsten zu tun haben werden).

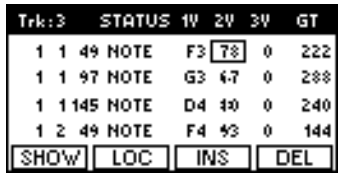
Bitte beachten Sie, daß bei anderen Event-Typen (beispielsweise CONTROL oder PITCH BEND) die Werte dieser drei Spalten eine ganz andere Bedeutung haben, wie im weiteren Verlauf dieses Kapitels beschrieben wird.



In der Spalte 1V ist angegeben, um welchen Ton, bzw. welche Taste es sich handelt. Im vorliegenden Beispiel ist das F3 (= das F unterhalb des mittleren C).

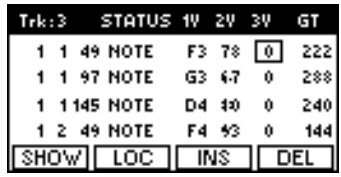
2V - (INITIAL VELOCITY - Stärke des Tastenanschlags)

Initial Velocity = Anfangsgeschwindigkeit. Zur Ermittlung der Anschlagsdynamik wird die Geschwindigkeit gemessen, mit der eine Taste angeschlagen, bzw. losgelassen wird. Aus diesen Werten wird die Stärke des Anschlags hergeleitet.



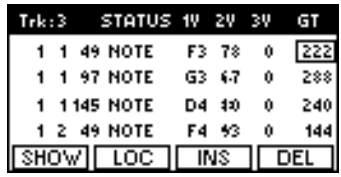
Die Spalte 2V gibt Auskunft über die Art des Tastenanschlags, entsprechend der anfangs gestellten Frage *"Wie schnell (kräftig) war der Anschlag?"*. Der kleinste Velocity-Wert würde als 0 angezeigt und der größte als 127 (= kräftigster Anschlag). Der Wert im vorliegenden Beispiel liegt bei 78, das entspricht etwa einem mittleren, normalen Anschlag.

3V - (RELEASE VELOCITY - Loslassen der Taste)



Der dritte Wert (3V) gibt an, wie schnell die Taste losgelassen wurde (Release = lösen, loslassen).

LENGTH / GATE TIME (Dauer des Anschlags)



Die letzte Angabe der Event-Zeile (GT = Gate Time) gibt an, wie lange die Taste angeschlagen blieb. Die Maßeinheit für den angegebenen Wert sind wiederum “Ticks”, wie vom Absatz *LOCATOR* bereits beschrieben. Da die Einteilung auch hier maximal 192 Werte sind, würde der GATE TIME Wert von 192 bedeuten, daß die Taste exakt einen Taktschlag lang angeschlagen blieb. Der Wert im vorliegenden Beispiel liegt bei 222, das bedeutet, daß die Taste länger als einen Taktschlag angeschlagen blieb.

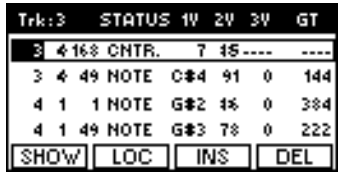
Die *EVENT LIST* des Equinox gibt eine exakte Information aller Events eines Songs. Die einzelnen Event-Werte können nach belieben geändert, bzw. korrigiert werden, bis hin zum feinsten Detail.

Bisher wurden nur die NOTE EVENTS eines Tracks behandelt.

Nachfolgend Erläuterungen zu anderen Events, die ebenfalls in einer EVENT LIST enthalten sind und bearbeitet werden können.

CONTROL CHANGE EVENTS

Im Gegensatz zum NOTE EVENT betrifft ein *CONTROL CHANGE EVENT* nicht nur eine, sondern 128 verschiedene Vorgänge. So bewirkt beispielsweise jede Bewegung eines der Schieberegler im Bedienfeld oder das Betätigen eines Fußtasters, daß der entsprechende Typs eines *CONTROL CHANGE EVENTS* in die Event List des jeweiligen Tracks eingefügt wird. Die STATUS-Spalte sagt aus, daß es sich um ein Control Change Event (CONTR.) handelt und bei 1V wird nicht die Bezeichnung (wie bei Note-Events), sondern die Nummer des jeweiligen Controllers angegeben. Die meisten dieser *CONTROL CHANGE NUMBERS* sind bei allen MIDI-Instrumenten gleich. In der *MIDI IMPLEMENTATION CHART* im Anhang dieses Handbuchs finden Sie die vom Equinox verwendeten *CONTROL CHANGE NUMBERS* und die entsprechenden Bezeichnungen.



In der hier abgebildeten EVENTS LIST sagt die erste Zeile folgendes über die Events aus:

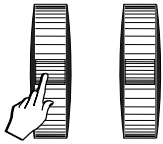
- Takt Nummer drei des Songs
- Taktschlag Nr. 4 dieses Taktes
- Tick 168 dieses Taktschlags
- Es handelt sich um ein Control Change Event (CNTR.)
- Die Control Change Nummer (bei 1V) ist 7, es handelt sich also um den Volume-Schieberegler (wie aus der *MIDI IMPLEMENTATION CHART* ersichtlich. Wäre dieser Wert beispielsweise 10, dann würde es sich um ein PAN-Event handeln)
- Der eingestellte Controller-Wert (in diesem Fall der Volume-Schieberegler ist 85.

In diesem Beispiel wurde lediglich ein einziges Event (ein fester Wert des Volume Schiebereglers) erörtert. Tatsächlich bewirkt das Bewegen eines Reglers jedoch eine Vielzahl von individuellen Events. Wenn der Regler beispielsweise von Minimum (0) bis Maximum (127) bewegt wird, ergibt dies insgesamt 128 einzelne Volume Control Events.

PITCH BEND

Trk:2	STATUS	1V	2V	3V	GT
3	27 BEND	127	65	----	----
3	34 BEND	0	66	----	----
3	39 BEND	127	67	----	----
3	40 BEND	0	68	----	----

SHOW | LOC | INS | DEL



PITCH BEND Events können sofort erkannt werden, denn in der STATUS-Spalte wird BEND angezeigt (und nicht lediglich eine Zahl, wie bei den CONTROL CHANGE Events). Entsprechend ist der bei Spalte 1V angegebene Wert auch ohne Bedeutung, wenn das Pitch Wheel (Handrad) für die internen Sounds des Equinox eingesetzt wird.

Der Wert in der Spalte 2V zeigt an, wieviel Pitch Bend angewandt wurde. Der Wert 64 ist gleichbedeutend mit der normalen mittleren Ruhestellung des Pitch Wheels. Events entstehen erst, wenn das Handrad bewegt wird. Wenn die Stimmung durch Vorwärts/Rückwertsdrehen des Handrades erhöht/vermindert wird. Bewegen des Handrades erzeugt entsprechend viele *PITCH BEND EVENTS*, die in Spalte 2V angezeigt werden: Werte zwischen 65 und 127 repräsentieren das Ausmaß des Vorwärtsdrehens und Werte zwischen 63 und 0 das Ausmaß des Rückwärtsdrehens .

HINWEIS: Bedenken Sie, daß jedes Bewegen des Pitch Wheels eine Menge Speicherplatz in Anspruch nimmt! Nicht nur, daß jede Zwischenstellung der Bewegung des Handrades ein Event erstellt, es kommen noch einmal gleich viele Events hinzu, wenn das Wheel in die mittlere Ausgangsstellung zurückkehrt. So können ein paar Sekunden Wheelbetätigung Hunderte von einzelnen Events erzeugen.

MONO TOUCH

Trk:2	STATUS	1V	2V	3V	GT
3	29 M.TCH	34	----	----	----
3	42 M.TCH	0	----	----	----
3	53 M.TCH	22	----	----	----
3	67 M.TCH	0	----	----	----

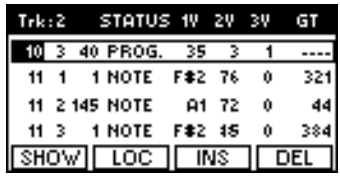
SHOW | LOC | INS | DEL

Das *MONOPHONIC AFTERTOUCH EVENT* entsteht, wenn durch kräftiges Drücken einer angeschlagenen Taste der After-

touch (zweiter Druckpunkt) ausgelöst wird. Das Ausmaß des angewandten Aftertouch wird in Spalte 1V als Wert zwischen 0 und 127 angezeigt.

***HINWEIS**:* Viele der internen Sounds des Equinox sind mit aktiviertem Aftertouch programmiert. Das kann unnötig Speicherplatz aufzehren, denn möglicherweise wird der Aftertouch beim Einspielen eines Songs garnicht bewußt eingesetzt und produziert trotzdem eine große Zahl an *MONO TOUCH EVENTS*. Sie können dies verhindern, indem Sie vor Beginn der Aufnahme bei der Option PERFORM / OTHER die Funktion AFTERTOUCH deaktivieren (off) und diese Änderung speichern. Falls versehentlich bereits ungewollte *MONO TOUCH EVENTS* aufgenommen wurden, können Sie diese mit der Funktion ERASE EVENTS entfernen und dann "Mono Touch" als *EVENT TYP* einsetzen.

PROGRAM CHANGE



Wenn Sie während der Aufnahme einen anderen Sound wählen, wird der Sound List ein entsprechendes ein *PROGRAM CHANGE EVENT* hinzugefügt. Ein derartiges Event zeigt in den Spalten 1V, 2V und 3V Werte an. Für die internen Sounds des Equinox sind jedoch nur die Werte bei 1V und 2V von Bedeutung (3V wird nur benötigt, wenn erweiterte Sound Libraries bei externen Instrumenten angesprochen werden sollen).

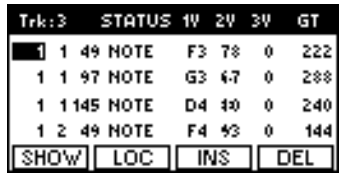
Der bei 1V angezeigte Wert entspricht der Nummer des Sounds (von 1 bis 128).

Der bei 2V angezeigte Wert zeigt an, welcher in welcher Bank der Sound enthalten ist. Das oben abgebildete Beispiel zeigt an:

- Position im Song (Spalte 1 bis 3)
- Es handelt sich um ein PROGRAM CHANGE Event ("PROG." in der STATUS-Spalte)
- Sound Nr. 35 (SYNTH 3) in der Spalte 1V
- Sound Bank Nr. 3 (BANK C) in der Spalte 2V.

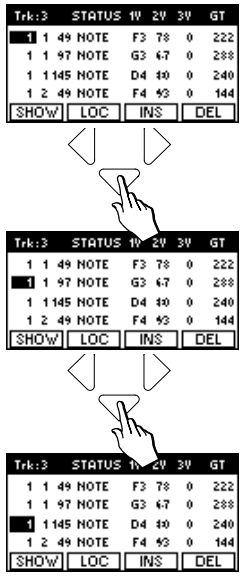
Arbeiten mit der Event List

Im *EDIT MENU* die Option *EVENTS* anwählen und mit *ENTER* bestätigen. Anschließend mit dem entsprechenden Track-Wahltaster den Track anwählen, dessen Events Sie bearbeiten möchten. Die Bezeichnung des gewählten Tracks erscheint daraufhin oben links im Display.



Die Events werden als fortlaufende Liste angezeigt; sie beginnt mit dem ersten Event, das in diesem Track aufgenommen wurde und endet mit dem letzten aufgenommenen Event. Im Allgemeinen sind nur vier bis fünf Events im Display sichtbar. Zur Anzeige eines anderen Teils der Events List stehen verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung:

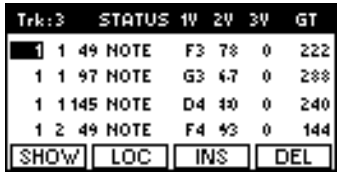
METHODE 1: Manuelles Blättern: Mit den Cursor-Tastern (M und N) können Sie die Events nacheinander in der gewünschten Richtung durchblättern. Das jeweils aktivierte Event wird in Echtzeit abgespielt.



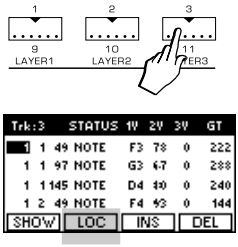
METHODE 2: Catch Locator. Beim Abhören eines Songs geschieht es oft, daß ein Fehler bemerkt wird, der behoben werden soll. Drücken Sie in diesem Fall einmal den Taster STOP (beginnt daraufhin zu Blinken). Der Sequenzer wird damit an dem Punkt angehalten, an dem der STOP-Taster betätigt wurde. Diese Song-Position können Sie nun mit der Funktion *CATCH LOCATOR* in der Events List ansehen. Im Einzelnen:

1. Während der Wiedergabe den Taster STOP an der gewünschten Stelle einmal drücken.

2. Die Option EDIT / EVENTS anwählen.

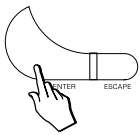


3. Mit dem entsprechenen Track-Wahltaster den Track anwählen, dessen Events Sie bearbeiten möchten (die Bezeichnung des jeweils aktivierten Tracks steht links oben im Display).

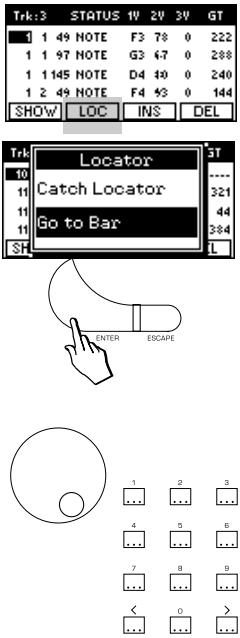


4. Den Taster LOC (F2) drücken.

5. Vergewissern Sie sich, daß im daraufhin erscheinenden Fenster die Funktion CATCH LOCATOR aktiviert ist. Mit ENTER bestätigen.



Bitte bedenken Sie, daß zwischen dem Bemerken der fehlerhaften Stelle und dem Drücken von STOP einige Events weitergespielt wurden, so daß Sie zur fehlerhaften Stelle zurückblättern müssen.


Trk:3 STATUS 1V 2V 3V GT
1 1 49 NOTE F3 78 0 222
1 1 97 NOTE G3 67 0 288
1 1145 NOTE D4 80 0 240
1 2 49 NOTE F4 93 0 144
SHOW LOC INS DEL
Locator
Catch Locator
Go to Bar
ENTER
ESCAPE

METHODE 3: Go To Bar. Mit dieser Funktion können Sie die Events eines bestimmbaren Bereichs des Songs anzeigen lassen.

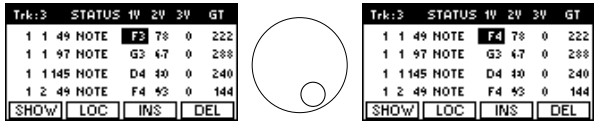
1. Die Events List des gewünschten Tracks aufrufen, den Taster *LOC* (F2) drücken, im daraufhin erscheinenden Fenster die Option *GO TO BAR* anwählen und mit *ENTER bestätigen.*

2. Nun können Sie mit dem Dial oder dem numerischen Tastenblock die Taktnummer bestimmen, deren Events im Display angezeigt werden sollen.

3. Die gewählte Taktnummer mit ENTER bestätigen. Daraufhin erscheinen die Events des gewählten Takts.

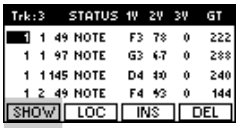
Events in in der Events List editieren

Markieren Sie mit den CursorTastern das zu bearbeitende Event.



Das markierte Event kann nun geändert werden, entweder mit dem Dial (für geringfügige Einstellungen) oder mit dem numerischen Tastenblock. Alle vorgenommenen Änderungen wirken sich sofort auf den aktivierten Track aus.

SHOW Taster (F1)



Show = Anzeigen. Mit der Funktion SHOW können Sie bestimmen, welchen Event-Typ Sie in der Events List angezeigt haben möchten.

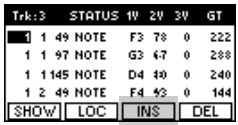
Es kommt häufig vor, daß das Auffinden eines bestimmten Fehlers das Durchblättern von vielen Events erfordert, die mit dem Fehler nichts zu tun haben. Beispielsweise, Sie möchten einen falsch eingespielten Ton finden, der angeschlagen wurde, während das Pitch Wheel betätigt wurde. In diesem Fall müßten Hunderte von Pitch Bend Events durchgeblättert werden, nur um ein einzelnes NOTE-Event aufzufinden. Mit der SHOW-Funktion können Sie nun alle für die jeweilige Korrektur nicht betroffenen Event-Typen von der Anzeige ausschließen. In diesem Beispiel würde dann nur der Event-Type NOTE zugelassen werden (YES) und alle anderen Typen nicht (NO), so daß in der Events List nur die NOTE-Events angezeigt werden.

Mit dem Taster SHOW (F1) wird die SHOW-Funktion aktiviert.

Mit den Cursor-Tastern (M und N) können Sie nun die gewünschten Event-Typen anwählen und mit dem Dial den Status wählen (YES = wird in der Events List angezeigt, NO = wird nicht angezeigt).

Das nachfolgende Beispiel zeigt, daß nur die Event-Typen NOTE und PROGRAM CHANGE in der Events List angezeigt werden sollen:

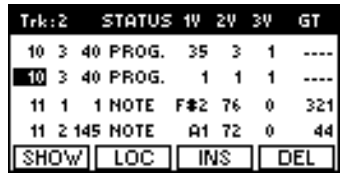
Die Wahl mit ENTER abschließen; daraufhin erscheint wieder die Events List im Display.



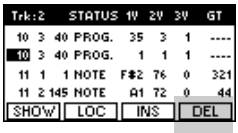
INSERT Taster (F3)

Insert = einfügen. Events können mit der Funktion INSERT in jeden beliebigen Track manuell eingefügt werden. Drücken des Tasters INS öffnet ein Fenster zur Auswahl des Event-Typs, der eingefügt werden soll.

Mit den Cursor-Tastern N/ M den gewünschten Event-Typ anwählen und mit ENTER bestätigen. In der Event List erscheint daraufhin ein neues Event an der derzeitigen Position im Song.

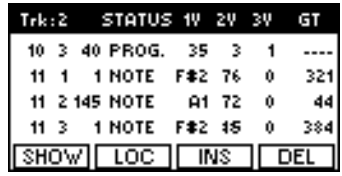


Die Position des eingefügten Events (Takt, Taktschlag, Tick), im vorliegenden Beispiel ein Program Change Event, ist identisch mit dem Event, das beim Drücken von *INSERT* aktiviert war. Die anderen Werte (1V, 2V und 3V, wenn verfügbar) werden automatisch auf den kleinsten, bzw. den mittleren Wert gesetzt. Die Werte des eingefügten Events können nun manuell geändert werden.



DELETE Taster (F4)

Delete = löschen. Mit Taster *DEL* (F4) kann das jeweils markierte Event komplett gelöscht werden, beispielsweise das soeben eingefügte Event:



Das jeweils zuletzt gelöschte Event kann immer durch Drücken des Tasters UNDO wiederhergestellt werden.

MASTER EVENTS

Der Sequenzer des Equinox stellt eine weitere Event List zur Verfügung, die *MASTER EVENT LIST*. In dieser Liste wird der Inhalt der *MASTER TRACK* des Instruments angezeigt. Dieser Track wurde bereits bei *ERASE EVENTS* und *COPY TRACK* kurz erläutert. An dieser Stelle nun Einzelheiten zur Arbeitsweise dieses Tracks.

Bei jeder neuen Aufnahme erstellt der Equinox automatisch einen MASTER TRACK.

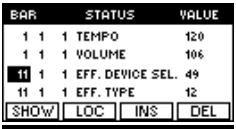
Dieser Track enthält folgende unerlässlichen Informationen:

1. Den START- und END-Punkt des Songs.
2. Das anfängliche Tempo.
3. Die Einstellung der Gesamtlautstärke (Master Volume.

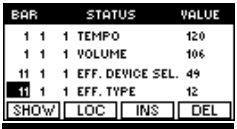
Diese (und einige weitere) können bei der Song-Wiedergabe im MASTER TRACK automatisch geändert werden. Folgende Event-Typen stehen zur Verfügung:

TEMPO: Bewirkt eine sofortige Änderung des Tempos der Song-Wiedergabe.

VOLUME: Ändert die Gesamtlautstärke des Instruments.

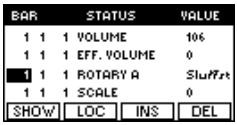


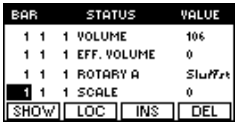
EFFECT DEVICE SEL: Bestimmung des DSPs.



EFF. TYPE: Bestimmung des Effekt-Typs.

EFF. VOLUME: Bestimmung der Effekt-Lautstärke.





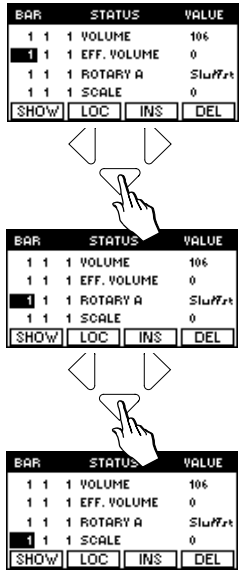
ROTARY: Umstellung zwischen langsam/schnell des Rotationseffekts (für den DRAWBARS Modus).

SCALE: Umstellung auf eine bestimmbare andere Stimmungsart (von den bei SYSTEM / TUNE verfügbaren).

Im Abschnitt *RECORD MODUS FUNKTIONEN, Absatz OPTIONEN* wurden bereits die Einstellungen für *TEMPO RECORD*, *VOLUME PEDAL RECORD* und *EFFECT RECORD* beschrieben. Sofern diese Optionen aktiviert wurden, werden die Events im MASTER EVENTS Menu angezeigt.

Die *MASTER EVENTS* sind in einer fortlaufenden Liste zusammengefaßt. Falls Sie keine Tempo-Änderungen oder andere, speicherintensive Controller-Bewegungen (z. B. Fußregler) ausgeführt haben, enthält die *MASTER EVENTS* List möglicherweise nur zwei oder drei Zeilen. In diesem Fall wird die gesamte Liste angezeigt. Wenn jedoch viele Master Events aufgezeichnet wurden, müssen Sie durch die Liste blättern, um die gewünschte Stelle zu finden. Im allgemeinen sind etwa vier Events im Display sichtbar. Verschiedene Suchmöglichkeiten stehen zur Verfügung:

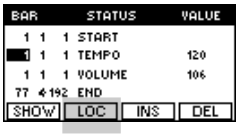
METHODE 1: Manuelles Blättern: Mit den Cursor-Tastern (M und N) können Sie die Events nacheinander durchblättern:


BAR STATUS VALUE
1 1 1 VOLUME 106
1 1 1 EFF. VOLUME 0
1 1 1 ROTARY A Slufft
1 1 1 SCALE 0
SHOW LOC INS DEL
BAR STATUS VALUE
1 1 1 VOLUME 106
1 1 1 EFF. VOLUME 0
1 1 1 ROTARY A Slufft
1 1 1 SCALE 0
SHOW LOC INS DEL
BAR STATUS VALUE
1 1 1 VOLUME 106
1 1 1 EFF. VOLUME 0
1 1 1 ROTARY A Slufft
1 1 1 SCALE 0
SHOW LOC INS DEL

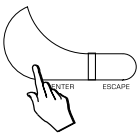
METHODE 2: Catch Locator. Drücken Sie während der Song-Wiedergabe den Taster STOP einmal (beginnt daraufhin zu Blinken). Der Sequenzer wird damit an dem Punkt angehalten, an dem der STOP-Taster betätigt wurde. Diese Song-Position können Sie nun mit der Funktion *CATCH LOCATOR* in der *MASTER EVENTS* List ansehen. Im Einzelnen:

1. Während der Wiedergabe den Taster STOP an der gewünschten Stelle einmal drücken.

2. Die Option EDIT / MASTER EVENTS anwählen.

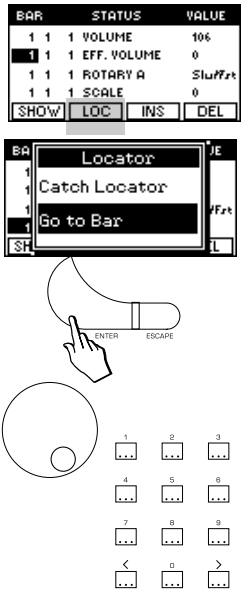


3. Den Taster LOC (F2) drücken.



4. Vergewissern Sie sich, daß im daraufhin erscheinenden Fenster die Funktion CATCH LOCATOR aktiviert ist. Mit ENTER bestätigen.

Bitte bedenken Sie, daß zwischen der gesuchten Stelle und dem Drücken von STOP einige Events verstrichen sind, so daß Sie zur fehlerhaften Stelle zurückblättern müssen.



METHODE 3: Go To Bar. Mit dieser Funktion können Sie die Events eines bestimmbaren Bereichs des Songs anzeigen lassen.

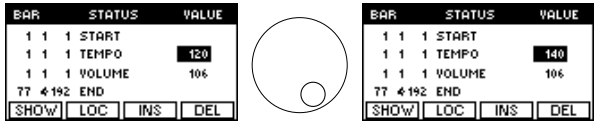
1. Die *MASTER EVENTS* LIST aufrufen, den Taster *LOC* (F2) drücken, im daraufhin erscheinenden Fenster die Option GO TO BAR anwählen und mit ENTER *bestätigen.*

2. Nun können Sie mit dem Dial oder dem numerischen Tastenblock die Taktnummer bestimmen, deren MASTER EVENTS im Display angezeigt werden sollen.

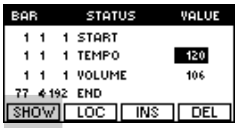
3. Die gewählte Taktnummer mit ENTER bestätigen. Daraufhin erscheint der gewünschte Teil der Liste.

Events in der Events List editieren

Markieren Sie mit den Cursor-Tastern das zu bearbeitende Event.


BAR STATUS VALUE
1 1 1 START
1 1 1 TEMPO 120
1 1 1 VOLUME 106
77 4:192 END
SHOW LOC INS DEL
BAR STATUS VALUE
1 1 1 START
1 1 1 TEMPO 140
1 1 1 VOLUME 106
77 4:192 END
SHOW LOC INS DEL

Das markierte Event kann nun geändert werden, entweder mit dem Dial (für geringfügige Änderungengen) oder mit dem numerischen Tastenblock.

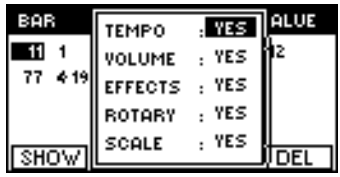


SHOW Taster (F1)

Show = Anzeigen. Mit der Funktion SHOW können Sie bestimmen, welchen Event-Typ Sie in der Liste angezeigt haben möchten.

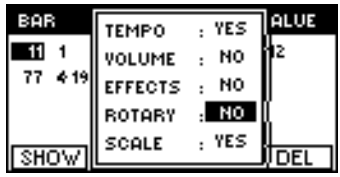
Es kommt häufig vor, daß das Auffinden eines bestimmten Fehlers das Durchblättern von vielen Events erfordert, die mit dem Fehler nichts zu tun haben. Beispielsweise, Sie möchten eine ein Effect-Event finden, das während einer Tempo-Änderung aufgezeichnet wurde. In diesem Fall müßten Hunderte von Tempo events durchgeblättert werden, nur um ein einzelnes Effect Typ Event aufzufinden. Mit der SHOW-Funktion können Sie nun die nicht erwünschten Event-Typen von der Anzeige ausschließen (Parameter auf NO). In diesem Beispiel wären das die Tempo Events.

Mit dem Taster SHOW (F1) wird die SHOW-Funktion aktiviert.



Mit den Cursor-Tastern (M und N) können Sie nun die gewünschten Event-Typen anwählen und mit dem Dial den Status wählen (YES = wird in der Events List angezeigt, NO = wird nicht angezeigt).

Das nachfolgende Beispiel zeigt, daß nur die Event-Typen TEMPO und ROTARY in der Events List angezeigt werden sollen:



Die Wahl mit ENTER abschließen; daraufhin erscheint wieder die Master Events List im Display.

INSERT Taster (F3)

Events können mit der Funktion INSERT in den Master Track manuell eingefügt werden. Drücken des Tasters INS öffnet ein Fenster zur Auswahl des Event-Typs, der eingefügt werden soll.

Mit den Cursor-Tastern N/ M den gewünschten Event-Typ anwählen und mit ENTER bestätigen. In der Master Event List erscheint daraufhin ein neues Event an der derzeitigen Position im Song.

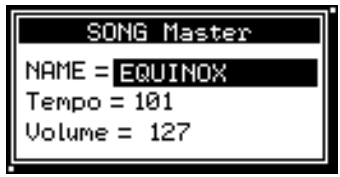
Die Position des eingefügten Events (Takt, Taktschlag, Tick), im vorliegenden Beispiel ein Tempo Event, ist identisch mit dem Event, das beim Drücken von *INSERT* aktiviert war. Der Wert wird automatisch auf die Werkseinstellung gesetzt und kann nun manuell geändert werden.

DELETE Taster (F4)

Mit Taster *DEL* (F4) kann ein Event komplett gelöscht werden, beispielsweise das soeben eingefügte Tempo-Event:

Das jeweils zuletzt gelöschte Event kann immer durch Drücken des Tasters UNDO wiederhergestellt werden.

MASTER MENU (F1)



In diesem Menu kann der Name des aktivierten Songs geändert werden (den Namen mit dem Cursor markieren und ENTER drükken), sowie das Gesamt-Tempo und die Gesamt-Lautstärke eingestellt werden.

OPTION MENU (F2)

Hier finden Sie die gleichen Optionen, die bereits von RECORD MODUS / OPTION her bekannt sind.

CLEAR MENU (F3)

Dieser Taster bietet die Möglichkeit, auf einfache Weise einen einzelnen Track oder einen kompletten Song zu löschen.

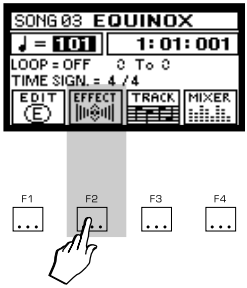
Einzelnen Track löschen: Den Track-Wahltaster für den gewünschten Track und anschließend *CLEAR* drücken. Im daraufhin erscheinenden Fenster die Option CLEAR TRACK #... markieren und mittels *ENTER* den Track löschen.

Kompletten Song löschen: CLEAR drücken und *CLEAR THIS SONG* markieren. Mit *ENTER* das Löschen bestätigen.

UNDO MENU (F4)

In diesem Menu kann der Taster UNDO (oberhalb des Dials) aktiviert (Enable), bzw. deaktiviert (Disable) werden. Bei aktiviertem UNDO-Taster wird für diese Funktion die Hälfte des Sequenzer-Speicherplatzes benötigt, denn zur Wiederherstellung der jeweils vorangegangenen Einstellung muß diese komplett im Speicher vorhanden sein. Die Möglichkeit zur Deaktivierung von UNDO wurde vorgesehen, damit bei Bedarf der komplette Speicherplatz zur Verfügung steht.

Unmittelbar nach Deaktivierung der Funktion UNDO kann jedoch die vorhergehende Einstellung weiterhin gespeichert sein. Falls Sie feststellen, daß der verfügbare Speicherplatz nach Deaktivierung von UNDO unverändert ist, können Sie mittels der Option *CLEAR BUFFER* den Zwischenspeicher löschen.



SEQ EFFECTS MENU - Effekte beim Sequenzer

Die meisten Funktionen des Menus EFFECTS sind bereits vom SOUNDS- und PERFORMANCE-MODUS her bekannt.

Im *EFFECT* Menu des Sequenzer-Bereichs ist eine weitere Option vorhanden: Taster *MODE* (F3).

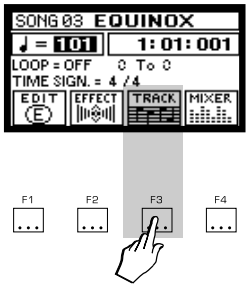
Der **Equinox** verfügt zwar über zwei unabhängige Klangerzeugungen (für Sequenzer und Synthesizer), die Effekte sind jedoch nur einmal vorhanden. Wenn Sequenzer und Synth gleichzeitig eingesetzt werden, muß daher bestimmt werden, welcher der beiden Klangerzeugungen die Effekte zugeteilt werden sollen. Es bestehen drei Optionen:

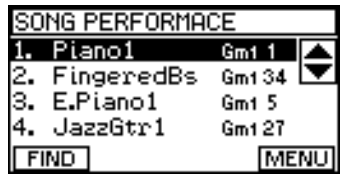
2xSynth + 2x Seq: Dieser Modus ist der vielseitigste, denn hier verfügen Synthesizer und Sequenzer über jeweils zwei unabhängige Effekte. In den EFFECT Menus von Sequenzer und im Performance-Bereich sind jeweils zwei Effekte vorhanden - ein Reverb und ein MultiFX.

SHARE MASTER: In diesem Modus werden die Effekte vom Sequenzer bestimmt, so daß ihm drei Effekte zur Verfügung stehen - ein Reverb, ein MultiFX und ein ProEFX. Die Einstellungen werden vom EFFECTS-Menu des Sequenzers bestimmt. Wenn Sie eine andere Performance aufrufen, erfolgt keine Änderung der Effekt-Einstellung, stattdessen wird immer die jeweils Einstellung beim Sequenzer übernommen.

SHARE SLAVE: In diesem Modus werden die Effekte vom Synthesizer bestimmt, dem dann ein Reverb, ein MultiFX und ein ProEFX zur Verfügung steht. Die Einstellungen werden vom EFFECTS-Menu der *PERFORMANCE* bestimmt. Beim Aufruf einer anderen Performance wird deren jeweilige Effekt-Einstellung vom Sequenzer übernommen

TRACK MENU

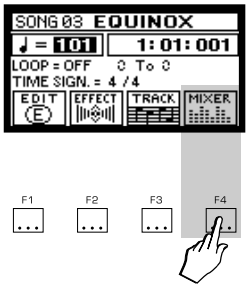




Dieses Menu dient zur Konfiguration der Tracks der Sequenzer-Klangerzeugung in der gleichen Weise, wie bereits von der Konfiguration der verschiedenen Parts einer Performance bekannt. Alle vorgenommenen Änderungen im *TRACK*-Menu können mittels Taster *STORE* und Bestätigung durch *ENTER* in der gegenwärtig aktivierten Performance gespeichert werden.

Die Funktionen des Menus *TRACK* sind identisch mit den entsprechenden Funktionen bei *PERFORMANCE / PARTS*. Im Abschnitt PERFORMANCE MODUS finden Sie die entsprechenden Informationen.

MIXER MENU

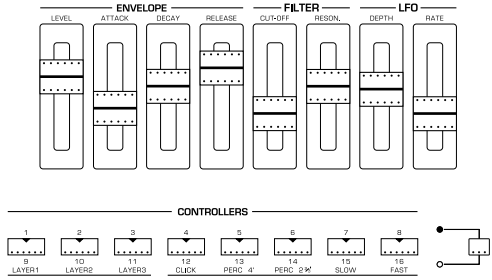


Die Parameter des Menus Mixer beeinflussen den Song insgesamt. Mittels *STORE* und Bestätigung durch *ENTER* können die hier vorgenommenen Einstellungen in der gegenwärtig aktivierten Song-Performance gespeichert werden.

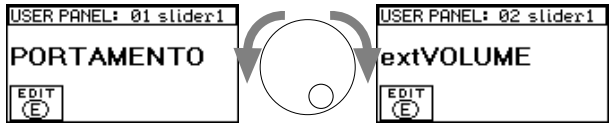
Die Funktionen des Menus *MIXER* sind identisch mit den entsprechenden Funktionen bei *PERFORMANCE / MIXER*. Im Abschnitt PERFORMANCE MODUS finden Sie die entsprechenden Informationen.

12 • USER PANEL

Der Taster USER ruft ein Menu auf, in dem Sie die 8 Schieberegler und die 8 zugehörigen Taster vollkommen neu konfigurieren, so daß diese statt der üblichen Funktionen Ihren individuellen Wünschen angepaßt werden können. Bis zu 16 verschiedene Konfigurationen von Schiebereglern/Tastern können gespeichert werden. Der Abruf der Konfigurationen ist immer dann möglich, wenn das Display USER PANEL aktiviert ist.

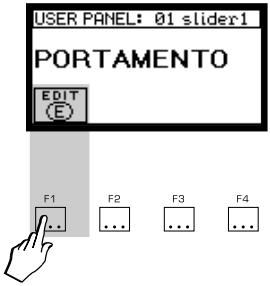


Drücken des Tasters USER öffnet das Display USER PANEL. Mittels des Dial können Sie hier unter verschiedenen vorprogramierten Schieberegler/Taster-Kombinationen wählen.



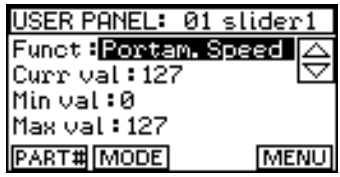
Folgende Wahlmöglichkeiten bestehen:

Portamento, external Volume, external Expression, external Reverb, external Chorus, Seq. Volume, Seq. Expression, external Start, Groove Lab.

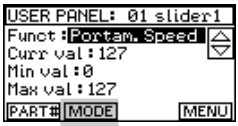


Schieberegler / Taster-Konfiguration erstellen

Zum Erstellen einer neuen Konfiguration den Taster USER und anschließend EDIT (F1) drücken.

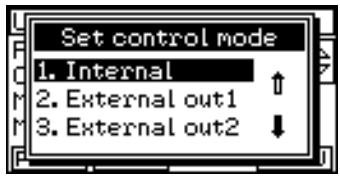


Nun können Sie bestimmen, welcher Schieberegler, bzw. Taster programmiert werden soll, indem Sie den jeweiligen Schieberegler etwas bewegen oder den Taster drücken. Daraufhin erscheint ganz oben rechts im Display die entsprechende Bezeichnung; der Schiebereglers, bzw. Tasters kann nun programmiert werden. Bewegen Sie nun beispielsweise den Schieberegler 1, um das Schieberegler (Slider) Edit Menu aufzurufen.



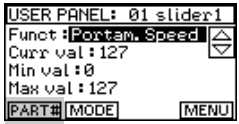
MODE TASTER (F2)

Taster MODE (F2) öffnet ein Fenster, in dem bestimmt werden kann, ob der Schieberegler die internen Sounds des **Equinox** kontrollieren soll oder ob er lediglich zum Senden via MIDI an externe Instrumente eingesetzt werden soll.
Folgende Optionen stehen zur Verfügung:



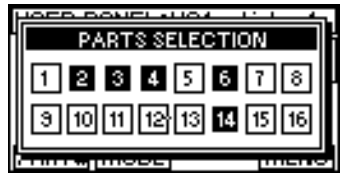
- ***1. INTERNAL*** : Der Schieberegler will regelt die Sounds der Synth-Klangerzeugung des Equinox.
- ***2. EXTERNAL OUT 1*** : Der Schieberegler sendet nur Daten an den Anschluß MIDI OUT 1.
- ***3. EXTERNAL OUT 2*** : Der Schieberegler sendet nur Daten an den Anschluß MIDI OUT 2.
- ***4. SEQUENCER:***: Der Schieberegler will regelt die Sounds der Sequenzer-Klangerzeugung des **Equinox**.

Mit *ENTER* bestätigen; es erscheint wieder das Hauptmenu.



PART # TASTER (F1)

Jeder Slider (Schieberegler) und Button (Taster) kann zur gleichzeitigen Beeinflussung beliebig vieler Parts, Tracks oder Channels eingestellt werden. In diesem Display wird bestimmt, welche Parts, Tracks oder MIDI Channels von dem gewählten Schieberegler, bzw. Taster beeinflußt werden sollen.

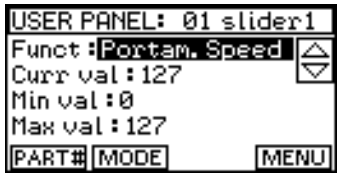


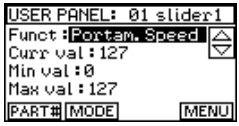
Drücken des Tasters PART# öffnet ein Fenster, mit 16 quadratischen Feldern. Jedes dieser Felder entspricht einem *Part* (wenn zuvor der *INTERNAL* Modus gewählt wurde), einem *MIDI Channel* (wenn zuvor der *EXTERNAL* Modus gewählt wurde) oder einem Sequenzer *Track*, (wenn zuvor der *SEQUENCER* Modus gewählt wurde).

Zur Zuordnung mittels der Cursor-Taster die gewünschten Felder aufsuchen. Mit *ENTER* können Sie nun das Feld aktivieren (schwarzer Hintergrund), bzw. deaktivieren. Die Auswahl anschließend mit ***ESCAPE*** bestätigen.

HINWEIS : *Wenn bei INTERNAL Konfigurationen nur der Einsatz im SOUND MODUS erfolgt, muß lediglich der Part #1 aktiviert werden.*

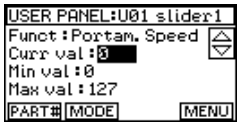
SCHIEBEREGLER (SLIDER) EINSTELLUNGEN





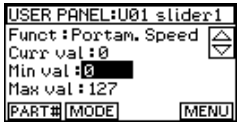
FUNCTION

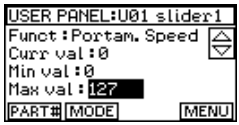
Hier kann gewählt werden, welche Funktion der Schieberegler ausführen soll. Die verfügbaren Optionen sind unterschiedlich, je nachdem, ob Internal oder External Modus gewählt wurde



CURRENT VAL

Hier wird der jeweilige (der derzeitigen Stellung des Schiebereglers entsprechende) Wert angezeigt. Wenn der Schieberegler bewegt wird, ändert sich der Wert entsprechend.

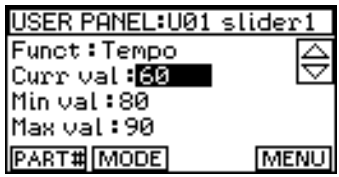




MIN VAL und MAX VAL

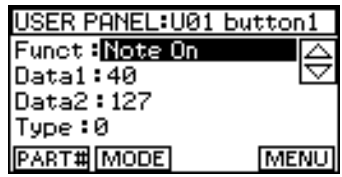
Einstellungsmöglichkeit für den Arbeitsbereich des Schiebereglers. Der Arbeitsbereich eines MIDI-Schiebereglers wäre im Normalfall 0 Minimalwert) bis 127 (Maximalwert). Mit diesen beiden Parametern kann der Arbeitsbereich des Schiebereglers beliebig begrenzt werden.

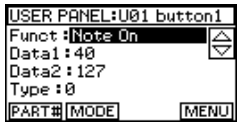
Wenn Sie beispielsweise verhindern möchten, daß bei der Lautstärkeregelung eines Sounds dieser versehentlich zu laut wird, können Sie durch entsprechende Einstellung bei MAX VAL die maximale Lautstärke begrenzen. Ein anderes Beispiel: Der Schieberegler dient zur Tempo-Einstellung eines Songs, wobei der Regelbereich lediglich zwischen 80 und 90 BPM (Taktschläge pro Minute) liegen soll. Dies wird erzielt, indem die beiden Parameter entsprechend eingestellt werden:



Wenn der MIN VAL-Wert größer als der MAX VAL-Wert eingestellt wird, arbeitet der Schieberegler in umgekehrter Richtung.

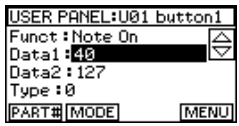
TASTER (BUTTON) EINSTELLUNGEN

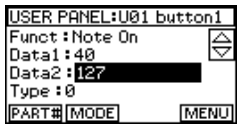




FUNCTION

Hier kann gewählt werden, welche Funktion der Taster ausführen soll. Die verfügbaren Optionen sind unterschiedlich, je nachdem, ob Internal oder External Modus gewählt wurde





DATA 1 und DATA 2

Jedem Taster können bis zu zwei Werte zugeordnet werden: DATA 1 und DATA 2. Die Auswirkung des eingestellten Werte-Paars ist abhängig von der jeweils gewählten FUNCTION. Nachfolgend einige Beispiele:

NOTE ON : DATA 1 bestimmt die MIDI Note Nummer und DATA 2 bestimmt den Wert der Anschlagsdynamik.

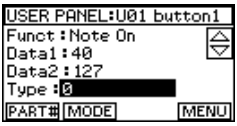
PROGRAM CHANGE : DATA 1 bestimmt die Bank Nummer und DATA 2 bestimmt die Sound Nummer. *Bitte beachten Sie, daß der niedrigste Wert von DATA 1 und 2 bei Null liegt, wohingegen der erste Song die Nummer 1 hat. Zwischen DATA-Wert und entsprechender Sound-Nummer besteht somit immer eine Differenz von -1: Sound Nummer 1 entspricht DATA-Wert 0, Sound 2 = DATA 1, Sound 3 = DATA 2, usw. (dies trifft gleichermaßen für die Bank Nummern zu).*

PERFORM CHANGE : DATA 1 bestimmt die Bank Nummer, (0 für werkseitig, 1 für User) und DATA 2 bestimmt die PERFORMANCE Nummer. *Auch hier besteht wieder die Differenz von -1 (wie bei PROGRAM CHANGE).*

PERFORM +, PERFORM - : DATA 1 und DATA 2 sind für diese Funktionen nicht verfügbar.

TEMPO : Das Tempo ist nur bei DATA 1 einstellbar.

CONTROLLER : DATA 1 bestimmt die Nummer des MIDI Controllers, DATA 2 bestimmt den Wert dieses Controllers.

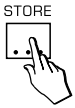


TYPE

Type 0: Der Taster führt die zugeordnete Funktion nur solange aus, wie er gedrückt wird.

Type 1: Der Taster bewirkt bei jeder Betätigung das Ein-, bzw. Ausschalten der zugeordnete Funktion.

USER-EINSTELLUNGEN ABSPEICHERN



Insgesamt 16 individuelle Konfigurationen können im USER PANEL Speicher abgelegt werden. Drücken Sie hierzu STORE und tragen Sie einen Namen für die Konfiguration ein.

Bewegen Sie dann den Cursor nach unten und wählen Sie eine der 16 verfügbaren Speicherplätze. Abschließend mit ENTER bestätigen.

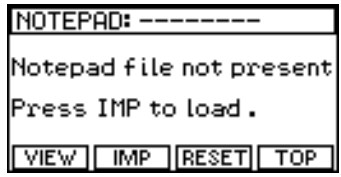
Zum Aufrufen einer gespeicherten Konfiguration den Taster USER drücken und mit dem Dial die gewünschte Konfiguration anwählen.

User Panel Konfigurationen können unabhängig auf Disk gespeichert, bzw. von Disk geladen werden. Sie befinden sich im USER-Ordner bei RAMFILE, bzw. BLOCK.

13 • NOTEPAD

Die Funktion Notepad (“Notizbuch”) ermöglicht das Laden einer Standard MS-DOS Text-Datei (.TXT Format) in das Instrument, die dann bei Bedarf im Display angezeigt werden kann, beispielsweise Listen über Einstellungen, Hinweise zu Performances, etc.

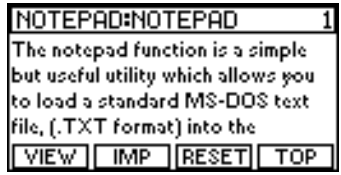
Zum Laden einer Text-Datei die entsprechende Diskette in das Laufwerk einlegen und Taster *NOTEPAD* drücken.



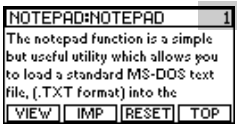
Mittels Taster *IMP* (F2) können Sie nun die Liste der auf der Diskette vorhandenen Text-Dateien aufrufen.

Den Cursor auf dem Namen der gewünschten Datei positionieren und mittels *ENTER* die Datei in das *NOTEPAD* laden.

Wenn die Datei geladen ist, kann sie mittels Taster *VIEW* im Display sichtbar gemacht werden.


NOTEPAD:NOTEPAD 1
The notepad function is a simple but useful utility which allows you to load a standard MS-DOS text file, (.TXT format) into the
VIEW
IMP
RESET
TOP

Mit den Cursor-Tastern können Sie innerhalb der Datei navigieren: Aufwärts/Abwärts bewegt den Text entsprechend um jeweils eine Zeile höher oder tiefer; links/rechts ruft die jeweils vorangegangene/nächste Display-Seite auf.


NOTEPAD:NOTEPAD 1
The notepad function is a simple but useful utility which allows you to load a standard MS-DOS text file, (.TXT format) into the
VIEW IMP RESET TOP

Ganz oben rechts im Display wird die Nummer der momentan angezeigten Zeile angegeben (zur Erleichterung eines erneuten Aufrufs zu einem bestimmten Thema der Textdatei).

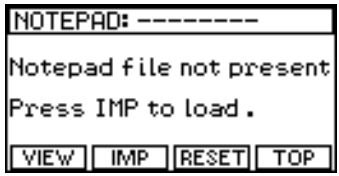
NOTEPAD:NOTEPAD 1
The notepad function is a simple but useful utility which allows you to load a standard MS-DOS text file, (.TXT format) into the
VIEW IMP RESET TOP

Taster *TOP* ruft automatisch den Anfangspunkt der Textdatei auf.

Sie können *NOTEPAD* jederzeit verlassen: Entweder mit Taster *ESCAPE* oder durch erneutes Betätigen des Tasters *NOTEPAD*. Bei erneutem Aufruf von *NOTEPAD* wird der Text an der gleichen Position angezeigt.

NOTEPAD:NOTEPAD 1
The notepad function is a simple but useful utility which allows you to load a standard MS-DOS text file, (.TXT format) into the
VIEW IMP RESET TOP

Mit dem Taster *RESET* (F3) kann die *NOTEPAD*-Information gelöscht werden.



14 • Credits

Ein Produkt wie der **Equinox** kommt nicht einfach so zustande. Abertausende von Stunden und dezidierter Einsatz fähiger Experten waren nötig, um das Instrument zu entwickeln, das Sie nun in Händen haben. Ermöglicht wurde es durch den engagierten Einsatz der Beteiligten an der Entwicklung des Projekts Equinox:

Das Equinox Team, (in alphabetischer Reihenfolge).

Massimo Ambrosini

Chris Anthony

Enzo Bocciero

Anselmo Bordi

Fabrizio Bracalenti

Bruno Cesanelli

Marcello Colò

Pino Consorte

Dani Jankowski

Giuliano Margaretini

Giovanni Mazzotti

Jason Miles

Gervasio Pannelli

Nazzareno Riccobelli

Andrew Schlesinger

Besonderen Dank an:

Vincenzo Ametrano

Gianni Giudici

Andi Jud

Claudio Morosi

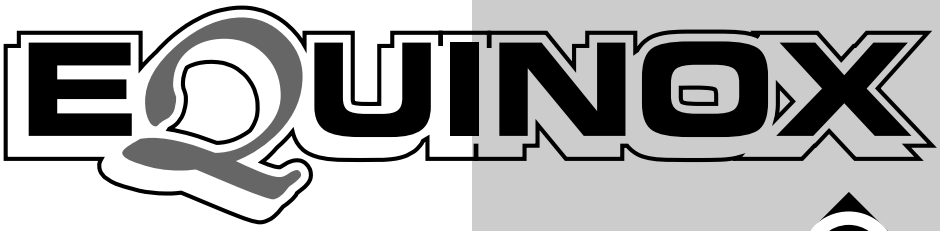
Dave Spiers

Studio Imagina

Aard Van Asseldonk

Anhang

- ROM-Sounds Liste
- Groove Liste
- Performances Liste
- Drawbars Liste
- Arpeggio Liste
- Effects Liste
- ProEFX Blockdiagramme
- MIDI Implementation
- Index



ROM-Sounds

Eqx num.	Name	Sound group
001-01	Equinox(3)	Synth lead
002-01	SinginSolo(3)	Synth lead
003-01	Technoid(2)	Synth lead
004-01	Outburst(2)	Synth lead
005-01	Joe4lead(2)	Synth lead
006-01	FatAttak1(2)	Synth lead
007-01	RazorSolo(2)	Synth lead
008-01	TranceMan(2)	Synth lead
009-01	PulseWave(1)	Synth lead
010-01	JM_Melodee(2)	Synth lead
011-01	GringeBoy(2)	Synth lead
012-01	WappySawz(2)	Synth lead
013-01	BossMic(2)	Synth lead
014-01	ArenaTron(5)	Synth lead
015-01	Zinkler(2)	Synth lead
016-01	Beezeel(3)	Synth lead
017-01	SevenSynth(1)	Synth lead
018-01	WeepyThin(2)	Synth lead
019-01	Its1985(2)	Synth lead
020-01	303Like(2)	Synth lead
021-01	Saw_You(3)	Synth lead
022-01	Buzzed(2)	Synth lead
023-01	CrossSharp(2)	Synth lead
024-01	Soulfulead(2)	Synth lead
025-01	TooAnalog(3)	Synth lead
026-01	DigGrunge1(2)	Synth lead
027-01	SpicySolo(2)	Synth lead
028-01	Boss(1)	Synth lead
029-01	SnapCompr(4)	Synth lead
030-01	CoolComp(3)	Synth lead
031-01	WoodySyn(1)	Synth lead
032-01	Maj7Stack(4)	Synth lead
033-01	BapanLead(3)	Synth pad
034-01	LoggStratt(3)	Synth pad
035-01	FvSleep(2)	Synth pad
036-01	TwangPad(2)	Synth pad
037-01	Horizons(6)	Synth pad
038-01	JMGhosty(3)	Synth pad
039-01	TheArrival(3)	Synth pad
040-01	IcePad1(2)	Synth pad
041-01	RichPad(2)	Synth pad
042-01	PluckPadD(3)	Synth pad
043-01	Voxxlaine(2)	Synth pad
044-01	The_2_Pad(2)	Synth pad
045-01	Crystalize(6)	Synth pad
046-01	ShadowVox(3)	Synth pad
047-01	Smoothie(3)	Synth pad
048-01	JMPluckPad(3)	Synth pad
049-01	TrnglPad(3)	Synth pad
050-01	JMMtlVce(3)	Synth pad
051-01	Fantasy1(3)	Synth pad
052-01	BassPad(2)	Synth pad
053-01	BandSweep(2)	Synth pad
054-01	StereoFrm1(2)	Synth pad

Eqx num.	Name	Sound group
055-01	Stationer(4)	Synth effects
056-01	DigiVox(3)	Synth pad
057-01	Gargantuan(5)	Synth effects
058-01	Timespin(6)	Synth effects
059-01	Atomic(2)	Synth effects
060-01	HiJoe(2)	Synth effects
061-01	Highhh(1)	Sound effects
062-01	LifeCycle(3)	Synth effects
063-01	Enveloop(2)	Synth effects
064-01	SawModula(2)	Synth effects
065-01	BounSync(2)	Synth effects
066-01	StabSynth(2)	Synth effects
067-01	HitThePipe(2)	Synth effects
068-01	SeqCook(1)	Synth effects
069-01	SnapOff(2)	Synth effects
070-01	BlasteRel(2)	Synth effects
071-01	DopePiano(2)	Piano
072-01	FunkyKlav(2)	Piano
073-01	Inharmonik(4)	Chrom.percuss.
074-01	BellSpectm(3)	Chrom.percuss.
075-01	Marimba3(1)	Chrom.percuss.
076-01	Kalimba3(1)	Ethnic
077-01	Darmisen(4)	Ethnic
078-01	LA_strum(2)	Guitar
079-01	DreamPickr(2)	Guitar
080-01	HyperPickr(2)	Guitar
081-01	FunkinPluk(2)	Guitar
082-01	StratoGt(1)	Guitar
083-01	Grunger(3)	Guitar
084-01	LeadDist1(3)	Guitar
085-01	NewPickBS(2)	Bass
086-01	Fretless1(1)	Bass
087-01	AcoustcBs4(1)	Bass
088-01	D_Bass(2)	Bass
089-01	ClickBass(1)	Bass
090-01	HomeyBass(2)	Bass
091-01	RumpBass(2)	Bass
092-01	MeloballBs(2)	Bass
093-01	RezzedBass(2)	Bass
094-01	WedgeBass(1)	Bass
095-01	BleepBass(1)	Bass
096-01	StringMass(4)	Ensemble
097-01	Strings101(5)	Ensemble
098-01	StereoSlow(2)	Ensemble
099-01	StringPad(3)	Ensemble
100-01	SynStrings(3)	Ensemble
101-01	ArcoString(3)	Ensemble
102-01	PianoStrng(3)	Ensemble
103-01	QuartetOct(4)	Strings
104-01	DreamVoxx(4)	Ensemble
105-01	Choirshift(2)	Ensemble
106-01	Choiring(4)	Ensemble
107-01	BackVocals(1)	Ensemble
108-01	LotsaBoys(4)	Ensemble

ROM-Sounds

Eqx num.	Name	Sound group
109-01	WarmGlow(5)	Ensemble
110-01	ArtOfVoice(3)	Ensemble
111-01	Tooter(4)	Pipe
112-01	ColorBrass(2)	Brass
113-01	DynSection(2)	Brass
114-01	SectBrass(4)	Brass
115-01	I'mSaxy(3)	Reed
116-01	FiftDrawbr(3)	Organ
117-01	JazFunkOrg(2)	Organ
118-01	DirtyOrgan(3)	Organ
119-01	SkreeOrgan(3)	Organ
120-01	Hamperc(1)	Organ
121-01	BoatAnchor(2)	Organ
122-01	AccordEnv(1)	Organ
123-01	HittorIt(3)	Ensemble
124-01	CrashOut(4)	Ensemble
125-01	RndEnArm(2)	Sound effects
126-01	SciFiJM(3)	Synth effects
127-01	Halloween(3)	Synth effects
128-01	OddSpace(2)	Sound effects
001-02	Colossus(3)	Synth lead
002-02	RockAnthem(5)	Synth lead
003-02	WarmSolo(2)	Synth lead
004-02	Sneaky(4)	Synth lead
005-02	PulseKlav(2)	Synth lead
006-02	SpittyLead(2)	Synth lead
007-02	Wavestran(3)	Synth lead
008-02	Digi1lite(3)	Synth lead
009-02	Digi2lite(2)	Synth lead pd
010-02	SnapSynth(1)	Synth lead
011-02	PowerPop(2)	Synth lead
012-02	CrossWires(2)	Synth lead
013-02	BtSynth(1)	Synth lead
014-02	Shape(1)	Synth lead
015-02	Sharp(1)	Synth lead
016-02	FmIsh(1)	Synth lead
017-02	ProphSaw(1)	Synth lead
018-02	RdPhas(1)	Synth lead
019-02	FatSynth(2)	Synth lead
020-02	FatAttak2(2)	Synth lead
021-02	TrianWave(1)	Synth lead
022-02	SeqTone(1)	Synth lead
023-02	StrnNoise(1)	Synth lead
024-02	FxShape(2)	Synth lead
025-02	DigiWave1(1)	Synth lead
026-02	DigiWave2(1)	Synth lead
027-02	ThinWah(2)	Synth lead
028-02	CrossShape(2)	Synth lead
029-02	StlSynth(1)	Synth lead
030-02	LfxSynth(1)	Synth lead
031-02	MiniPulse(1)	Synth lead
032-02	MiniSaw(1)	Synth lead
033-02	GiveItUp98(3)	Synth lead sq
034-02	FMbefore(2)	Synth lead

Eqx num.	Name	Sound group
035-02	Saw_Me(3)	Synth lead
036-02	MkSynth(1)	Synth lead
037-02	Buzz(1)	Synth lead
038-02	OlFaithful(3)	Synth lead
039-02	SynthLead(1)	Synth lead
040-02	Thin(1)	Synth lead
041-02	DigGrunge2(2)	Synth lead
042-02	StickSyn(1)	Synth lead
043-02	Gring(1)	Synth lead
044-02	RaveRip(2)	Synth lead
045-02	ClavWave(1)	Synth lead
046-02	SharpBuzz(2)	Synth lead
047-02	MinBitSyn1(2)	Synth lead
048-02	MinBitSyn2(2)	Synth lead
049-02	WhaSynth(2)	Synth lead
050-02	VocoWah(2)	Synth lead
051-02	SuperSaw(4)	Synth lead sq
052-02	TechnoSeq(1)	Synth lead sq
053-02	AnaWmetal(3)	Synth lead sq
054-02	PerComp98(4)	Synth lead sq
055-02	PannedSeq(2)	Synth lead sq
056-02	Mech_Wv(1)	Synth effects
057-02	ToneZone1(2)	Synth lead
058-02	ToneZone2(2)	Synth lead
059-02	ToneZone3(2)	Synth lead
060-02	ToneZone4(2)	Synth lead
061-02	Inharm1(1)	Synth lead
062-02	Inharm2(1)	Synth lead
063-02	Inharm3(1)	Synth lead
064-02	Inharm4(1)	Synth lead
065-02	MajStack(4)	Synth lead fx
066-02	MinStack(4)	Synth lead fx
067-02	Min7Stack(4)	Synth lead fx
068-02	Maj5Stack(4)	Synth lead fx
069-02	DimStack(4)	Synth lead fx
070-02	Eerie1(2)	Synth lead fx
071-02	Eerie2(2)	Synth lead fx
072-02	Eerie3(2)	Synth lead fx
073-02	Eerie4(2)	Synth lead fx
074-02	JMTinComp(3)	Synth lead
075-02	JMHrdBass(3)	Synth lead (bass)
076-02	JMPlkOrgBs(3)	Synth lead (bass)
077-02	JMDigiBas(3)	Synth lead (bass)
078-02	JMChirpBas(3)	Synth lead (bass)
079-02	JMGrowlBss(3)	Synth lead (bass)
080-02	JMRuffBass(3)	Synth lead (bass)
091-02	JMPLead(3)	Synth lead (short)
092-02	JMClasical(4)	Synth lead (short)
093-02	JMRealCool(3)	Synth lead (short)
094-02	JMIntrstng(4)	Synth lead (short)
095-02	JMFlmLead(3)	Synth lead (short)
096-02	Vangelis1(1)	Synth lead (short)
097-02	Vangelis2(1)	Synth lead (short)
098-02	Vang.Bass1(1)	Synth bass (short)

ROM-Sounds

Eqx num.	Name	Sound group
099-02	Vang.Bass2(1)	Synth bass (short)
100-02	An A.Logic(1)	Synth lead
101-02	Spiral(1)	Synth lead (short)
102-02	Phat Pulse(2)	Synth lead (short)
103-02	Soft Seq.(1)	Synth lead (short)
104-02	Soft Lead(1)	Synth lead
105-02	Alf's Lead(1)	Synth lead
001-03	JMFat(3)	Synth pad ld
002-03	FunkHold(3)	Synth pad
003-03	VibePadJM(3)	Synth pad
004-03	LovePad(2)	Synth pad
005-03	TheBlanket(3)	Synth pad
006-03	Poppin_Up(3)	Synth pad
007-03	NicePad(3)	Synth pad
008-03	JMCoolPad(3)	Synth pad
009-03	MelloPad(3)	Synth pad
010-03	IcePad2(2)	Synth pad
011-03	EPPianoPad(3)	Synth pad
012-03	RichForm(2)	Synth pad
013-03	Form1(1)	Synth pad
014-03	Form2(1)	Synth pad
015-03	Form3(1)	Synth pad
016-03	Form4(1)	Synth pad
017-03	Form5(1)	Synth pad
018-03	Form6(1)	Synth pad
019-03	Form7(1)	Synth pad
020-03	PpgPad(2)	Synth pad
021-03	Bright1(3)	Synth pad
022-03	Fantasy4(3)	Synth pad
023-03	PureSilk(3)	Synth pad
024-03	Loggess(3)	Synth pad
025-03	DarkNLuvly(3)	Synth pad
026-03	CelloDream(3)	Synth pad
027-03	JMMtlStrng(3)	Synth pad
028-03	JMEthPad(3)	Synth pad
029-03	JMPad(2)	Synth pad
030-03	MetalWHA(3)	Synth pad
031-03	FatPad(4)	Synth pad
032-03	PanPad(2)	Synth pad
033-03	StereoFrm2(2)	Synth pad
034-03	StereoFrm3(2)	Synth pad
035-03	StereoFrm4(2)	Synth pad
036-03	BellPad01(2)	Synth pad
037-03	BellPad02(2)	Synth pad
038-03	BellPad03(2)	Synth pad
039-03	BellPad04(2)	Synth pad
040-03	BellPad05(2)	Synth pad
041-03	EpicPan(2)	Synth pad
042-03	PadZone1(1)	Synth pad
043-03	PadZone2(1)	Synth pad
044-03	FizzyPad(2)	Synth pad
045-03	MyVox(1)	Synth pad
046-03	Pad4U(1)	Synth pad
047-03	PrettyPad1(2)	Synth pad

Eqx num.	Name	Sound group
048-03	PrettyPad2(3)	Synth pad
049-03	MarimVox(1)	Synth pad
050-03	StarTheme3(2)	Synth effects pd
051-03	StarTheme4(3)	Synth effects pd
052-03	Synthex3(2)	Synth effects pd
053-03	Synthex4(2)	Synth effects pd
054-03	Synthex5(2)	Synth effects pd
055-03	Synthex6(2)	Synth effects pd
056-03	JMSynthGtr(3)	Synth pad
057-03	JMCoolPad(3)	Synth pad
058-03	JMLghtLead(3)	Synth pad
059-03	JMClangLd(3)	Synth pad
060-03	JMRezoPad(3)	Synth pad
061-03	JMGetIt(3)	Synth pad
062-03	JMClsicPad(3)	Synth pad
063-03	JMRmbaPad(4)	Synth pad
064-03	JMPlucky1(3)	Synth pad
065-03	JMBrite(3)	Synth pad
066-03	JMZavPluk(3)	Synth pad
067-03	JMIceRink(3)	Synth pad
068-03	JMJapMovie(3)	Synth pad
069-03	JMStringy(3)	Synth pad
070-03	JMClsicPad(3)	Synth pad
071-03	JMArpPad(3)	Synth pad
072-03	JMLayrPad(3)	Synth pad
073-03	JMMtlPadSt(3)	Synth pad
074-03	JMAwww(3)	Synth pad
075-03	JMMiniFunk(3)	Synth pad
076-03	JMZipPad(3)	Synth pad
077-03	JMAnaChiff(3)	Synth pad
078-03	JMVceFunk(3)	Synth pad
079-03	JMPretyPad(3)	Synth pad
080-03	JMExcelent(3)	Synth pad
091-03	JMClavOrg(3)	Synth pad (short)
092-03	MrmbaSus(3)	Synth pad (short)
093-03	JMFat1(3)	Synth pad (short)
094-03	JMCheese(3)	Synth pad (short)
095-03	NicePadJM(3)	Synth pad (short)
096-03	JMBigUgly(3)	Synth pad (short)
097-03	JMMetlkybd(3)	Synth pad (short)
098-03	JMNylonSyn(3)	Synth pad (short)
099-03	JMBigPad1(3)	Synth pad (short)
100-03	JMBigWacPd(3)	Synth pad (short)
101-03	JMPhysc(3)	Synth pad (short)
102-03	Alf's Pad(1)	Synth pad
102-03	Alf's Pad2(2)	Synth pad
001-04	Submarin(2)	Synth effects
002-04	AwalaSweep(2)	Synth effects
003-04	Synkro(2)	Synth effects sh
004-04	Babbling(1)	Synth effects sh
005-04	Yowww(3)	Synth effects sy
006-04	Waiting(2)	Synth pad fx
007-04	Waveaura(2)	Synth pad fx
008-04	Budweis(2)	Synth pad fx

ROM-Sounds

Eqx num.	Name	Sound group
009-04	Tibet(2)	Synth pad fx
010-04	OcBreath(2)	Synth pad fx
011-04	PercoPad(3)	Synth pad fx
012-04	NativeCall(4)	Synth effects
013-04	Hybrid(4)	Synth effects
014-04	JMWeird(3)	Synth effects
015-04	Analyse(3)	Synth effects
016-04	WindPlus(2)	Synth effects
017-04	StrngeLead(4)	Synth effects
018-04	MusicNoize(4)	Synth effects
019-04	Latigid(4)	Synth effects
020-04	KeyOffEFX(4)	Synth effects
021-04	Prodigy(3)	Synth effects
022-04	Ekoendls(2)	Synth effects
023-04	Jets(2)	Synth effects
024-04	OnOff(2)	Synth effects
025-04	REMsleep(4)	Synth effects
026-04	SynRain(2)	Synth effects
027-04	ColorBlast(2)	Synth effects
028-04	Spect1(1)	Synth effects
029-04	Spect2(1)	Synth effects
030-04	Spect3(1)	Synth effects
031-04	BigSound(3)	Synth effects
032-04	Stars(2)	Synth effects
033-04	I_Give_Up(3)	Synth effects
034-04	GoyaAcid(3)	Synth effects
035-04	Acoubrid(4)	Synth effects
036-04	JimisDream(2)	Synth effects
037-04	WhaWha1(1)	Sound effects
038-04	WhaWha2(1)	Sound effects
039-04	WhaWha3(1)	Sound effects
040-04	WhaWha4(1)	Sound effects
041-04	Impact(1)	Synth effects
042-04	SeqSnap(1)	Synth effects
043-04	Mech_Lp(1)	Synth effects
044-04	Metalwork(2)	Synth effects
045-04	Woodcutter(2)	Synth effects
046-04	TunedNoise(1)	Synth effects
047-04	SilicaPick(2)	Synth effects
048-04	Yourimba(2)	Synth effects sq
049-04	GlockSeq(1)	Synth effects
050-04	VibeSeq(1)	Synth effects
051-04	MandolnSeq(1)	Synth effects
052-04	ElPianoSeq(1)	Synth effects
053-04	SynthMarim(1)	Synth effects
056-04	ToyOrgan(2)	Synth effects
057-04	Kalimbaret(4)	Synth effects
058-04	Tremlade(3)	Synth effects
064-04	HitsRev(2)	Ensemble
065-04	JMXFiles(4)	Synth effects
066-04	JMBugJuce(3)	Synth effects
0656 0 04	JMMtlNze(3)	Synth effects
068-04	JM2000Ld(3)	Synth effects
069-04	JMClub(3)	Synth effects
070-04	JMContact(4)	Synth effects
071-04	JMMvieEFX1(3)	Synth effects
072-04	JMTech1(3)	Synth effects
073-04	JMElKoto(3)	Synth effects
074-04	JMNoTone(3)	Synth effects
075-04	JMFactory(3)	Synth effects
076-04	JMHorror(3)	Synth effects
0756 0 04	JMPercNz(3)	Synth effects
078-04	JMAgresive(3)	Synth effects
128-04	Sinus(1)	Sound effects
001-05	PianoStage(2)	Piano
002-05	LogPiano(2)	Piano
003-05	PianoTine(3)	Piano
004-05	ArcoPiano(3)	Piano
005-05	RhodxFilt(2)	Piano
006-05	Phased_EP(2)	Piano
007-05	E.PianoX(2)	Piano
008-05	DrewEP(2)	Piano
009-05	CheapEP(1)	Piano
010-05	ClaveHarpy(3)	Piano
011-05	Balarimba(1)	Chrom.percuss.
012-05	JMPluck1(3)	Chrom.percuss.
013-05	JMPluck2(3)	Chrom.percuss.
014-05	DaBellz(3)	Chrom.percuss.
015-05	BirAttak(1)	Chrom.percuss.
016-05	Boink(1)	Ethnic
017-05	Ethnott(4)	Ethnic
018-05	Sitaran(3)	Ethnic
019-05	Santorinia(2)	Ethnic
020-05	NylonGtr2(3)	Guitar
021-05	SteelGtr2(1)	Guitar
022-05	SteelWood(4)	Guitar
023-05	Mandolin(1)	Guitar
024-05	PedalSteel(2)	Guitar
025-05	JazzStrato(2)	Guitar
026-05	JazzGtr2(1)	Guitar
027-05	JazzPick(2)	Guitar
028-05	ElGuitar2(2)	Guitar
029-05	ElGuitar3(2)	Guitar
030-05	MutedClean(1)	Guitar
031-05	MutedFunk(1)	Guitar
032-05	MutedWha(1)	Guitar
033-05	Crunch(1)	Guitar
034-05	LeadDist2(3)	Guitar
035-05	CrunchStab(2)	Guitar
036-05	5thDistort(3)	Guitar
037-05	FingerdBs1(1)	Bass
038-05	FingerdBs2(2)	Bass
039-05	Fretless2(1)	Bass
040-05	Fret_Less(1)	Bass
041-05	PckBass3(1)	Bass
042-05	HarmAcBs(1)	Bass
043-05	FingAndSlp(2)	Bass
044-05	DanceBass(2)	Bass

ROM-Sounds

Eqx num.	Name	Sound group
045-05	ContraSynB(2)	Bass
046-05	SynSlapBs(1)	Bass
047-05	SynthBass(2)	Bass
048-05	WowBass(1)	Bass
049-05	SerialBass(2)	Bass
050-05	ToneBass(1)	Bass
051-05	PriorBass(2)	Bass
052-05	RazorBass(2)	Bass
053-05	DubbedRezo(2)	Bass
054-05	TranzBass(2)	Bass
055-05	Popcorn(2)	Bass
056-05	Drawbars(1)	Organ
057-05	OctaDrawbr(3)	Organ
058-05	SixtDrawbr(3)	Organ
059-05	OrgTheatre(1)	Organ
060-05	Organ1W(2)	Organ
061-05	Organ2W(2)	Organ
062-05	Organ3W(1)	Organ
063-05	OrganC3(2)	Organ
064-05	16'1'Draw(2)	Organ
065-05	Phantom(4)	Organ
066-05	PipeOrg2(2)	Organ
067-05	PipeChiff(2)	Organ
068-05	DaCheeze(2)	Organ
069-05	RockinOrgn(4)	Organ
070-05	Hamclick(1)	Organ
071-05	RockOrgSeq(1)	Organ
072-05	PercOrgan(2)	Organ
073-05	LowDown(3)	Organ
074-05	EvocativOr(2)	Organ
075-05	OldWorld(3)	Organ
076-05	Accord3(1)	Organ
077-05	Accord4(2)	Organ
078-05	OctAccordn(2)	Organ
079-05	Bandoneon2(2)	Organ
080-05	Bandoneon3(1)	Organ
081-05	Diatonic(2)	Organ
082-05	Quartet(1)	Strings
083-05	WideEnsemb(2)	Ensemble
084-05	Strings2(1)	Ensemble
085-05	DualStrgs(2)	Ensemble
086-05	StereoOctv(3)	Ensemble
087-05	CoolCarpet(5)	Ensemble
088-05	SlwString2(1)	Ensemble
089-05	OctSlowStr(2)	Ensemble
090-05	SympMemory(2)	Ensemble
091-05	StrEthnic(2)	Ensemble
092-05	SawStrings(2)	Ensemble
093-05	SimStrings(2)	Ensemble
094-05	OrchHits2(1)	Ensemble
095-05	NoiseUuh(2)	Ensemble
096-05	PannedVoxs(4)	Ensemble
097-05	Skyvox(3)	Ensemble
098-05	Whispers(3)	Ensemble

Eqx num.	Name	Sound group
099-05	Trumpet2(1)	Brass
100-05	NoiseTrp(3)	Brass
101-05	TrombnSlop(2)	Brass
102-05	ClassicBrs(1)	Brass
103-05	BrassTrp(2)	Brass
105-05	ModernBrs(1)	Brass
105-05	StereoBrs(2)	Brass
106-05	OctBrass1(3)	Brass
107-05	OctBrass2(3)	Brass
108-05	ZipBrass(2)	Brass
109-05	BrashBrass(3)	Brass
110-05	BrassFall(2)	Brass
111-05	PercSynBrs(3)	Brass
112-05	SynBrass3(2)	Brass
113-05	SynBrass4(2)	Brass
114-05	SynBrass5(2)	Brass
115-05	HouseTrump(3)	Brass
116-05	BreathSopr(2)	Reed
117-05	SoftSax2(1)	Reed
118-05	TouchSax(2)	Reed
119-05	TenSaxSolo(1)	Reed
120-05	SaxQuartet(1)	Reed
121-05	LiscioSax(1)	Reed
122-05	LiscioClar(1)	Reed
123-05	DualPan(2)	Pipe
124-05	PanFilt(1)	Pipe
125-05	Awala(1)	Pipe
126-05	ColorWind(2)	Pipe
127-05	Tull_Blow(2)	Pipe
128-05	BloTribe(4)	Pipe
001-06	Piano1(2)	Piano
002-06	Piano2(2)	Piano
003-06	Piano3(2)	Piano
004-06	HonkyTonk(2)	Piano
005-06	E.Piano1(1)	Piano
006-06	E.Piano2(2)	Piano
007-06	Harpsicord(1)	Piano
008-06	Clavinet(1)	Piano
009-06	Celesta(2)	Chrom.percuss.
010-06	Glockenspl(2)	Chrom.percuss.
011-06	MusicBox(2)	Chrom.percuss.
012-06	Vibraphone(1)	Chrom.percuss.
013-06	Marimba(1)	Chrom.percuss.
014-06	Xylophone(1)	Chrom.percuss.
015-06	TubularBel(2)	Chrom.percuss.
016-06	Santur(2)	Chrom.percuss.
017-06	Organ1(2)	Organ
018-06	Organ2(1)	Organ
019-06	Organ3(2)	Organ
020-06	ChurchOrg1(2)	Organ
021-06	ReedOrgan(1)	Organ
022-06	Musette(1)	Organ
023-06	Harmonica(1)	Organ
024-06	Bandoneon(1)	Organ

ROM-Sounds

Eqx num.	Name	Sound group
025-06	NylonGtr(1)	Guitar
026-06	SteelGtr(1)	Guitar
027-06	JazzGtr1(1)	Guitar
028-06	CleanGtr(1)	Guitar
029-06	MutedGtr(1)	Guitar
030-06	Overdrive(1)	Guitar
031-06	DistGtr(1)	Guitar
032-06	HarmonxGtr(1)	Guitar
033-06	AcoustcBs1(1)	Bass
034-06	FingeredBs(2)	Bass
035-06	PickBass(1)	Bass
036-06	Fretless(2)	Bass
037-06	SlapBass1(1)	Bass
038-06	SlapBass2(2)	Bass
039-06	SynBass1(1)	Bass
040-06	SynBass2(2)	Bass
041-06	Violin(1)	Strings
042-06	Viola(1)	Strings
043-06	Cello(1)	Strings
044-06	Contrabass(1)	Strings
045-06	TremoloStr(1)	Strings
046-06	Pizzicato(1)	Strings
047-06	Harp(1)	Strings
048-06	Timpani(1)	Strings
049-06	Strings(1)	Ensemble
050-06	SlwStrings(1)	Ensemble
051-06	SynStrg1(2)	Ensemble
052-06	SynStrg2(2)	Ensemble
053-06	Choir(1)	Ensemble
054-06	VoiceOohs(2)	Ensemble
055-06	SynVox(2)	Ensemble
056-06	OrchHits(2)	Ensemble
057-06	Trumpet(1)	Brass
058-06	Trombone(1)	Brass
059-06	Tuba(2)	Brass
060-06	MutedTrp1(1)	Brass
061-06	FrenchHorn(2)	Brass
062-06	Brass(2)	Brass
063-06	SynBrass1(2)	Brass
064-06	SynBrass2(2)	Brass
065-06	Soprano(1)	Reed
066-06	SoftSax(1)	Reed
067-06	TenorSax(1)	Reed
068-06	BaritonSax(1)	Reed
069-06	Oboe(1)	Reed
070-06	EnglisHorn(2)	Reed
071-06	Bassoon(1)	Reed
072-06	Clarinet(1)	Reed
073-06	Piccolo(1)	Pipe
074-06	Flute(1)	Pipe
075-06	Recorder(2)	Pipe
076-06	PanFlute(1)	Pipe
077-06	BottleBlow(2)	Pipe
078-06	Shakuhachi(2)	Pipe

Eqx num.	Name	Sound group
079-06	Whistle(1)	Pipe
080-06	Ocarina(2)	Pipe
081-06	SquareWave(2)	Synth lead
082-06	SawWave(2)	Synth lead
083-06	SynCalliop(2)	Synth lead
084-06	ChiffLead(3)	Synth lead
085-06	Charang(2)	Synth lead
086-06	SoloVox(2)	Synth lead
087-06	5thSawWave(4)	Synth lead
088-06	BassLead(3)	Synth lead
089-06	Fantasia(3)	Synth pad
090-06	WarmPad(2)	Synth pad
091-06	Polysynth(2)	Synth pad
092-06	SpaceVoice(2)	Synth pad
093-06	BowedGlass(2)	Synth pad
094-06	MetalPad(2)	Synth pad
095-06	HaloPad(3)	Synth pad
096-06	SweepPad(2)	Synth pad
097-06	IceRain(3)	Synth effects
098-06	Soundtrack(2)	Synth effects
099-06	Crystal(2)	Synth effects
100-06	Atmosphere(2)	Synth effects
101-06	Brightness(3)	Synth effects
102-06	Goblin(2)	Synth effects
103-06	EchoDrops(1)	Synth effects
104-06	StarTheme(2)	Synth effects
105-06	Sitar(1)	Ethnic
106-06	Banjo(2)	Ethnic
107-06	Shamisen(1)	Ethnic
108-06	Koto(1)	Ethnic
109-06	Kalimba(1)	Ethnic
110-06	Bagpipe(1)	Ethnic
111-06	Fidle(1)	Ethnic
112-06	Shanai(1)	Ethnic
113-06	TinkleBell(2)	Percussive
114-06	Agogo(1)	Percussive
115-06	SteelDrums(2)	Percussive
116-06	Woodblock(1)	Percussive
117-06	Taiko(2)	Percussive
118-06	Melo.Tom1(1)	Percussive
119-06	SynthDrum(1)	Percussive
120-06	ReverseCym(1)	Percussive
121-06	GtFretNois(1)	Sound effects
122-06	BreathNois(1)	Sound effects
123-06	Seashore(2)	Sound effects
124-06	Bird(2)	Sound effects
125-06	Telephone1(1)	Sound effects
126-06	Helicopter(2)	Sound effects
127-06	Applause(2)	Sound effects
128-06	GunShot(1)	Sound effects
001-07	PianoMk1(2)	Piano
002-07	PianoW2(2)	Piano
003-07	E.G.Piano1(2)	Piano
004-07	DetPiano(2)	Piano

ROM-Sounds

Eqx num.	Name	Sound group
005-07	ThinRhodx(2)	Piano
006-07	E.Piano3(2)	Piano
007-07	Harpsich2(2)	Piano
008-07	SynClav(1)	Piano
009-07	CelestaPlk(2)	Chrom.percuss.
010-07	GlockVibes(2)	Chrom.percuss.
011-07	WineGls1(2)	Chrom.percuss.
012-07	Vibes2(1)	Chrom.percuss.
013-07	Marimba2(2)	Chrom.percuss.
014-07	Xylophone2(1)	Chrom.percuss.
015-07	SoftBell(2)	Chrom.percuss.
016-07	BarChimes(1)	Chrom.percuss.
017-07	16'1'Draw(1)	Organ
018-07	16'8'5'Drw(1)	Organ
019-07	SwOrgan(2)	Organ
020-07	Church2(1)	Organ
021-07	PipeOrgan(2)	Organ
022-07	Accord1(1)	Organ
023-07	Blusette(1)	Organ
024-07	Cassotto(1)	Organ
025-07	SoloGtr(1)	Guitar
026-07	12StrGtr(2)	Guitar
027-07	OctJzGtr(1)	Guitar
028-07	ElGuitar1(1)	Guitar
029-07	Muted2(2)	Guitar
030-07	WhaGtr1(2)	Guitar
031-07	FuzzGtr(2)	Guitar
032-07	SlowHarmx(2)	Guitar
033-07	AcoustcBs2(1)	Bass
034-07	Dyn.Fingrd(1)	Bass
035-07	Dyn.Bass2(1)	Bass
036-07	AcidBass1(2)	Bass
037-07	Dyn.Bass3(1)	Bass
038-07	WxBass(2)	Bass
039-07	SynBass3(1)	Bass
040-07	SynBass4(2)	Bass
041-07	SlowViolin(1)	Strings
042-07	BowedViola(2)	Strings
043-07	SlowCello(1)	Strings
044-07	BowedBass(2)	Strings
045-07	OctTremolo(2)	Strings
046-07	OctPizz(2)	Strings
047-07	HarpDelay(2)	Strings
048-07	TimpaniEFX(2)	Strings
049-07	StereoStrg(2)	Ensemble
050-07	StrgOrch(2)	Ensemble
051-07	SynStrg3(2)	Ensemble
052-07	SynStrg4(2)	Ensemble
053-07	VoiceUuh(2)	Ensemble
054-07	VoiceAah(2)	Ensemble
055-07	SkatVoices(1)	Ensemble
056-07	Rave(2)	Ensemble
057-07	FlugelAttk(1)	Brass
058-07	Trombone3(1)	Brass

Eqx num.	Name	Sound group
059-07	ShortTuba(1)	Brass
060-07	MutedTrp2(1)	Brass
061-07	Dyn.FrHorn(3)	Brass
062-07	Brass2(2)	Brass
063-07	SynBras2(2)	Brass
064-07	SlowHorn(2)	Brass
065-07	Soprano2(2)	Reed
066-07	SaxNoise(2)	Reed
067-07	OctaveSax(2)	Reed
068-07	BaritDet(2)	Reed
069-07	OboeChiff(2)	Reed
070-07	EngHorn2(2)	Reed
071-07	Bassoon2(1)	Reed
072-07	ClarSolo(2)	Reed
073-07	HardFlute1(2)	Pipe
074-07	Dyn.Flute1(2)	Pipe
075-07	Recorder2(2)	Pipe
076-07	PanFlute2(2)	Pipe
077-07	BottleNois(2)	Pipe
078-07	ShakuPad(2)	Pipe
079-07	Whistle1WX(1)	Pipe
080-07	OcarinaPan(2)	Pipe
081-07	Pulse1(2)	Synth lead
082-07	ObxFilter(2)	Synth lead
083-07	Azimut(2)	Synth lead
084-07	Chopper(2)	Synth lead
085-07	Jump(2)	Synth lead
086-07	FiltRes1(2)	Synth lead
087-07	Decay1(2)	Synth lead
088-07	Obx2(2)	Synth lead
089-07	NewAge(2)	Synth pad
090-07	Obx1(2)	Synth pad
091-07	Fantasy2(2)	Synth pad
092-07	VocBells(2)	Synth pad
093-07	Prophet1(2)	Synth pad
094-07	Bright2(2)	Synth pad
095-07	Slave(2)	Synth pad
096-07	Machiner(2)	Synth pad
097-07	Noiseres(2)	Synth effects
098-07	MoonWind(2)	Synth effects
099-07	Wind(2)	Synth effects
100-07	Arp26000(2)	Synth effects
101-07	WithGas(2)	Synth effects
102-07	Resonance(2)	Synth effects
103-07	Synthex1(2)	Synth effects
104-07	StarTheme2(2)	Synth effects
105-07	SitarDet(2)	Ethnic
106-07	BanjoOct(2)	Ethnic
107-07	ShamSitar(2)	Ethnic
108-07	Kanoun(2)	Ethnic
109-07	ShrtKalimb(2)	Ethnic
110-07	BagpipeEns(2)	Ethnic
111-07	Hukin(2)	Ethnic
112-07	BacktoWS(2)	Ethnic

ROM-Sounds

Eqx num.	Name	Sound group
113-07	DK_STAND.1	Percussive
114-07	DK_ROOM	Percussive
115-07	DK_POWER	Percussive
116-07	DK_ELECT.	Percussive
117-07	DK_HOUSE	Percussive
118-07	DK_JAZZ1	Percussive
119-07	DK_BRUSH	Percussive
120-07	DK_ORCH.	Percussive
121-07	Gtr.WhaWha(1)	Sound effects
122-07	Zapp(1)	Sound effects
123-07	TickTack(1)	Sound effects
124-07	Scratch1(1)	Sound effects
125-07	Telephone2(1)	Sound effects
126-07	SynPerc(2)	Sound effects
127-07	HeartBeat(2)	Sound effects
128-07	Explosion(2)	Sound effects
001-08	PickPiano(2)	Piano
002-08	Pianoctave(3)	Piano
003-08	E.G.Piano2(2)	Piano
004-08	Western(2)	Piano
005-08	E.Piano4(2)	Piano
006-08	E.Piano5(2)	Piano
007-08	Harpsich3(1)	Piano
008-08	WowClav(2)	Piano
009-08	ToyPiano(2)	Chrom.percuss.
010-08	GlockChoir(2)	Chrom.percuss.
011-08	MusicBell(2)	Chrom.percuss.
012-08	SynVibes(2)	Chrom.percuss.
013-08	Mallet(2)	Chrom.percuss.
014-08	XyloTribal(2)	Chrom.percuss.
015-08	Oohlalaa(2)	Chrom.percuss.
016-08	Climbing(2)	Chrom.percuss.
017-08	Organ1WX(2)	Organ
018-08	JazzOrgan3(2)	Organ
019-08	SynOrg1(2)	Organ
020-08	Organ3WX(2)	Organ
021-08	Organ4(2)	Organ
022-08	Accord2(2)	Organ
023-08	WestHarmon(1)	Organ
024-08	OrganLfo(2)	Organ
025-08	VocalGtr(2)	Guitar
026-08	SteelGtr1(1)	Guitar
027-08	Hawaiian(2)	Guitar
028-08	ChorusGtr(2)	Guitar
029-08	Dyn.Muted(1)	Guitar
030-08	5thOverdr(2)	Guitar
031-08	HeavyGtr(2)	Guitar
032-08	HarmGtr3(2)	Guitar
033-08	AcoustcBs3(2)	Bass
034-08	Dyn.Bass1(1)	Bass
035-08	PckBass2(2)	Bass
036-08	Flanged(1)	Bass
037-08	SlapSynBass(2)	Bass
038-08	StopBass(2)	Bass

Eqx num.	Name	Sound group
039-08	TecknoBass(2)	Bass
040-08	RaveBass(2)	Bass
041-08	ViolinOrch(2)	Strings
042-08	ViolaPad(2)	Strings
043-08	CelloEns(2)	Strings
044-08	Staccato(1)	Strings
045-08	Plectra(1)	Strings
046-08	EchoPizz(1)	Strings
047-08	Spacehar(2)	Strings
048-08	Dyn.Orch(2)	Strings
049-08	StrgGlock(2)	Ensemble
050-08	St.SlwStrg(2)	Ensemble
051-08	SynStrg5(2)	Ensemble
052-08	Strings3(2)	Ensemble
053-08	SlowUuh(2)	Ensemble
054-08	SlowAah(2)	Ensemble
055-08	Vocoder(2)	Ensemble
056-08	Dyn.St.Hit(3)	Ensemble
057-08	FlugelHorn(1)	Brass
058-08	WowTromb2(1)	Brass
059-08	WowTuba(1)	Brass
060-08	Dyn.MtTrp(2)	Brass
061-08	TotoHorns(2)	Brass
062-08	BrassRips(1)	Brass
063-08	SyntHorn(2)	Brass
064-08	AttkHorn(2)	Brass
065-08	SoprFilter(1)	Reed
066-08	SoftFilter(1)	Reed
067-08	TenFilter(1)	Reed
068-08	BariFilter(1)	Reed
069-08	OboeFilter(1)	Reed
070-08	HornFilter(2)	Reed
071-08	BassoonFlt(1)	Reed
072-08	ClarFilter(1)	Reed
073-08	HardFlute2(2)	Pipe
074-08	DynHiFlute(2)	Pipe
075-08	Bubbler(1)	Pipe
076-08	Dyn.Pan(1)	Pipe
077-08	Tube(1)	Pipe
078-08	ShakuVoice(2)	Pipe
079-08	Whistle3WX(2)	Pipe
080-08	OcarinaSyn(2)	Pipe
081-08	Pulse2(2)	Synth lead
082-08	Lyle(2)	Synth lead
083-08	SynLead1(2)	Synth lead
084-08	Digital(2)	Synth lead
085-08	SoundTrk(2)	Synth lead
086-08	FiltRes2(2)	Synth lead
087-08	Decay2(2)	Synth lead
088-08	Obx3(2)	Synth lead
089-08	PPG(2)	Synth pad
090-08	AnlgPad(2)	Synth pad
091-08	Fantasy3(2)	Synth pad
092-08	Angels(2)	Synth pad

ROM-Sounds

Eqx num.	Name	Sound group
093-08	Prophet2(2)	Synth pad
094-08	Analogic(2)	Synth pad
095-08	Atmosphere(2)	Synth pad
096-08	Decay3(2)	Synth pad
097-08	BigRoom(2)	Synth effects
098-08	Slope(2)	Synth effects
099-08	SynLead2(2)	Synth effects
100-08	GlockAthm(2)	Synth effects
101-08	PopUp(2)	Synth effects
102-08	NoGravity(2)	Synth effects
103-08	Synthex2(2)	Synth effects
104-08	PowerBad(2)	Synth effects
105-08	SynSitar(2)	Ethnic
106-08	EthnicGtr(2)	Ethnic
107-08	SynSham(2)	Ethnic
108-08	TrpClarin(1)	Ethnic
109-08	SaxTrumpt(1)	Ethnic
110-08	BrassEns(2)	Ethnic
111-08	FiddleBell(2)	Ethnic
112-08	VoiceSpect(2)	Ethnic
113-08	DK_STAND.2	Percussive
114-08	DK_WS	Percussive
115-08	DK_STD.1WX	Percussive
116-08	DK_DANCE	Percussive
117-08	DK_TECHNO	Percussive
118-08	DK_JAZZ2	Percussive
119-08	DK_M1	Percussive
120-08	DK_SY77	Percussive
121-08	GtrNoise(1)	Sound effects
122-08	KeyClick(1)	Sound effects
123-08	Drop(1)	Sound effects
124-08	Water(1)	Sound effects
125-08	Door(1)	Sound effects
126-08	Clackson(2)	Sound effects
127-08	PickScrape(1)	Sound effects
128-08	Bomb(2)	Sound effects
001-14	DRUMKIT_1	Percussive
002-14	DRUMKIT_2	Percussive
003-14	DRUMKIT_3	Percussive
004-14	DRUMKIT_4	Percussive
005-14	DRUMKIT_5	Percussive
006-14	DRUMKIT_6	Percussive
007-14	DRUMKIT_7	Percussive
011-14	DK_HYBRID1	Percussive
012-14	DK_HYBRID2	Percussive
016-14	DK_TEK'90A	Percussive
017-14	DK_TEK'90B	Percussive
020-14	DK_TEKBRSH	Percussive
021-14	DK_DNC1999	Percussive
022-14	DK_HIPHOP	Percussive
026-14	DK_STD'70	Percussive
027-14	DK_FUSION	Percussive
028-14	DK_ROCK	Percussive
030-14	DK_TUNED	Percussive

Eqx num.	Name	Sound group
031-14	JAZZ_KIT	Percussive
032-14	BRUSH_KIT	Percussive
036-14	ELECT_KIT	Percussive
037-14	HOUSE_KIT	Percussive
038-14	DANCE_KIT	Percussive
041-14	DK_POLY	Percussive
046-14	BD_ONLY_KT	Percussive
047-14	SD_ONLY_KT	Percussive
048-14	DJ_ONLY_KT	Percussive
113-14	DK_STAND.1	Percussive
114-14	DK_STAND.2	Percussive
115-14	DK_ROOM	Percussive
116-14	DK_WS	Percussive
117-14	DK_POWER	Percussive
118-14	DK_STD.1WX	Percussive
119-14	DK_ELECT.	Percussive
120-14	DK_DANCE	Percussive
121-14	DK_HOUSE	Percussive
122-14	DK_TECHNO	Percussive
123-14	DK_JAZZ1	Percussive
124-14	DK_JAZZ2	Percussive
125-14	DK_BRUSH	Percussive
126-14	DK_M1	Percussive
127-14	DK_ORCH.	Percussive
128-14	DK_SY77	Percussive
001-15	ACOUST_KIK(1)	Synth effects
002-15	BD_70_F(1)	Synth effects
003-15	BD_70_P(1)	Synth effects
004-15	BD_AC_1A(1)	Synth effects
005-15	BD_AC_1B(1)	Synth effects
006-15	BD_AC_1DYN(1)	Synth effects
007-15	BD_AC_2A(1)	Synth effects
008-15	BD_AC_2B(1)	Synth effects
009-15	BD_AC_2DYN(1)	Synth effects
010-15	BD_DEEP_DN(2)	Sound effects
011-15	BD_DMG_SD(2)	Sound effects
012-15	BD_DMGD_LN(1)	Percussive
013-15	BD_DN1_ZP(2)	Sound effects
014-15	BD_DN2_HI(2)	Sound effects
015-15	BD_DN2_ZP(2)	Sound effects
016-15	BD_DN3_HI(2)	Sound effects
017-15	BD_DN3_SD(2)	Sound effects
018-15	BD_DN3_ZP(2)	Sound effects
019-15	BD_DNC2_LN(1)	Percussive
020-15	BD_DNC3(1)	Percussive
021-15	BD_KIK(1)	Synth effects
022-15	BD_ROCK(2)	Sound effects
023-15	BD_Z1_HHC(2)	Sound effects
024-15	BD_Z1_LAYH(2)	Percussive
025-15	BD_Z1_LAYL(2)	Percussive
026-15	BD_Z2(1)	Percussive
027-15	BD1(1)	Sound effects
028-15	BDELECT1(1)	Synth effects
029-15	BDHOUSE1(1)	Synth effects

ROM-Sounds

Eqx num.	Name	Sound group
030-15	BDHOUSE2(1)	Synth effects
031-15	BDJAZZ(1)	Synth effects
032-15	BDORCH(1)	Synth effects
033-15	BDPOWER(1)	Synth effects
034-15	BDROOM1(1)	Synth effects
035-15	BDSTD1(2)	Synth effects
036-15	BDSTD2(1)	Synth effects
037-15	BDSTD3(1)	Synth effects
038-15	BDTEKNO(1)	Synth effects
039-15	BROKENOISE(2)	Sound effects
040-15	DNC_BD1(1)	Percussive
041-15	FALLING_BD(2)	Sound effects
042-15	LNG_BD1(1)	Percussive
045-15	HOU_TOM(1)	Percussive
046-15	HOUSETCON(1)	Ethnic
047-15	TIMP_JM(1)	Synth effects
048-15	TIMPANI(1)	Synth effects
049-15	TOM_10_DYN(2)	Synth effects
050-15	TOM_13_DYN(2)	Synth effects
051-15	TOM_14(1)	Synth effects
052-15	TOMBRUSH(2)	Percussive
053-15	TOMELEC(1)	Synth effects
054-15	TOMHIGH(1)	Synth effects
055-15	TOMHIGH2(2)	Sound effects
056-15	TOMJAZZ(1)	Synth effects
057-15	TOMLOW(1)	Synth effects
058-15	TOMROOM(1)	Synth effects
059-15	WAYAW(2)	Sound effects
062-15	909_SD_LNG(2)	Sound effects
063-15	BEAT_SD(1)	Percussive
064-15	BORDER_1(2)	Sound effects
065-15	BORDER_2(2)	Sound effects
066-15	BRUSHSLP(1)	Synth effects
067-15	BRUSHTAP(1)	Synth effects
068-15	BRUSREV(1)	Synth effects
069-15	BRUSRIG(1)	Synth effects
070-15	D_SD(1)	Percussive
071-15	DYNSDJAZZ(1)	Synth effects
072-15	EFF_RIM(1)	Synth effects
073-15	EFF_SD2(1)	Percussive
074-15	HATORSNARE(2)	Sound effects
075-15	HOUSERIM(1)	Synth effects
076-15	HOUSESD2(1)	Synth effects
077-15	HOUSSD1(1)	Synth effects
078-15	NOISNARE1(2)	Sound effects
079-15	NOISNARE2(2)	Sound effects
080-15	NOISNARE3(2)	Sound effects
081-15	NOISNARE4(2)	Sound effects
082-15	RIM_1(1)	Synth effects
083-15	RIM_2(1)	Synth effects
084-15	RIM_70(1)	Synth effects
085-15	RIMSHOT1(1)	Synth effects
086-15	RIMSHOT2(1)	Synth effects
087-15	ROLL_70(1)	Synth effects

Eqx num.	Name	Sound group
088-15	ROLL_F(1)	Synth effects
089-15	ROLL_F_LN(2)	Synth effects
090-15	ROLLSNARE(1)	Synth effects
091-15	SD_909(1)	Percussive
092-15	SD_BB(1)	Percussive
093-15	SD_BR(1)	Percussive
094-15	SD_BR_DYN(2)	Percussive
095-15	SD_F70(1)	Percussive
096-15	SD_FSN(1)	Percussive
097-15	SD_HEAVY1(2)	Sound effects
098-15	SD_HEAVY2(2)	Sound effects
099-15	SD_HEAVY3(2)	Sound effects
100-15	SD_HEAVY4(2)	Sound effects
101-15	SD_P70(1)	Percussive
102-15	SD_ROCK(2)	Sound effects
103-15	SD_SH1(1)	Percussive
104-15	SD_SH2(1)	Percussive
105-15	SD_SH3(1)	Percussive
106-15	SD_STD1(1)	Percussive
107-15	SD_STD2(1)	Percussive
108-15	SD_STD3(1)	Percussive
109-15	SD_STD4(1)	Percussive
110-15	SD1(2)	Sound effects
111-15	SD2(2)	Sound effects
112-15	SD3(2)	Sound effects
113-15	SDELECT(1)	Synth effects
114-15	SDJAZZ2(1)	Synth effects
115-15	SDJAZZ3(1)	Synth effects
116-15	SDORCH(1)	Synth effects
117-15	SDROOM1(1)	Synth effects
118-15	SDROOM2(1)	Synth effects
119-15	SDSTD1(1)	Synth effects
120-15	SDSTD2(1)	Synth effects
121-15	SDSTD3(1)	Synth effects
122-15	SDSTD4(1)	Synth effects
123-15	SMASH(1)	Ethnic
124-15	TEKBRUSH(2)	Sound effects
001-16	808_CL_HH(1)	Percussive
002-16	808_OC_HH(1)	Percussive
003-16	808_OPHHLP(1)	Percussive
004-16	9091_CHH(1)	Percussive
005-16	9091_OCHH(1)	Percussive
006-16	9092_CHH(1)	Percussive
007-16	9092_OPHH(1)	Percussive
008-16	HH_CL1_DR(1)	Ethnic
009-16	HH_CL2_DR(1)	Ethnic
010-16	HH_LOOP_CL(1)	Percussive
011-16	HH_LOOP_OP(1)	Percussive
012-16	HH_OP_DR(1)	Ethnic
013-16	HH_PED_DR(1)	Ethnic
014-16	HHCL_70(1)	Ethnic
015-16	HHCLO1L(1)	Ethnic
016-16	HHCLO1S(1)	Ethnic
017-16	HHCLO2(1)	Ethnic

ROM-Sounds

Eqx num.	Name	Sound group
018-16	HHFT_70(1)	Ethnic
019-16	HHOP_70(1)	Ethnic
020-16	HHOPEN1(1)	Ethnic
021-16	HHOPEN2(1)	Ethnic
022-16	HHPEDAL(1)	Ethnic
023-16	HHTGHT1(1)	Ethnic
024-16	HHTGHT2(1)	Ethnic
025-16	HOUSEHH(1)	Ethnic
026-16	NOISE_C1HH(1)	Sound effects
027-16	NOISE_C2HH(1)	Sound effects
028-16	NOISE_OPHH(1)	Sound effects
029-16	NOISE_OPRV(1)	Sound effects
030-16	CHINA(1)	Ethnic
031-16	CRASH(1)	Ethnic
032-16	CRASH_18(1)	Percussive
033-16	CRASHORCH(1)	Ethnic
034-16	HOUSERIDE(1)	Ethnic
035-16	RIDE(1)	Ethnic
036-16	RIDECUP(1)	Ethnic
037-16	RIDECUP2(1)	Ethnic
038-16	RIDECYM(1)	Ethnic
039-16	SPLASH(1)	Ethnic
040-16	BONGOHISL(1)	Ethnic
041-16	BONGOLOW(1)	Ethnic
042-16	CABASA(1)	Ethnic
043-16	CABASAL(1)	Ethnic
044-16	CASTANETS(1)	Ethnic
045-16	CLAP(1)	Synth effects
046-16	CLAP_MIX(1)	Synth effects
047-16	CLAVES(1)	Ethnic
048-16	CONGAHIGH(1)	Ethnic
049-16	CONGAHSLAP(1)	Ethnic
050-16	CONGALOW(1)	Ethnic
051-16	CONGALSLAP(1)	Ethnic
052-16	COWBELL(1)	Ethnic
053-16	COWBL2(1)	Ethnic
054-16	DARBKHIGH(1)	Ethnic
055-16	DARBKLOW(1)	Ethnic
056-16	DYNA_PERC(2)	Sound effects
057-16	DYTEK_TIMB(2)	Percussive
058-16	FINGBELL(1)	Percussive
059-16	FINGERSNAP(1)	Percussive
060-16	GUIROLONG(1)	Ethnic
061-16	GUIROSHORT(1)	Ethnic
062-16	HARD_CLAP(1)	Percussive
063-16	HOUSCLAP(1)	Synth effects
064-16	HOUSECOWB(1)	Ethnic
065-16	JINGLEBELL(1)	Ethnic
066-16	LOGDRUM(1)	Percussive
067-16	MARACAS(1)	Ethnic
068-16	MTSURDO(1)	Ethnic
069-16	MUTBELL(2)	Ethnic
070-16	OPSURDO1(1)	Ethnic
071-16	OPSURDO2(1)	Synth effects

Eqx num.	Name	Sound group
072-16	QUICAHIGH(1)	Ethnic
073-16	QUICALOW(1)	Ethnic
074-16	SHAKER(1)	Ethnic
075-16	SQCLICK(1)	Percussive
076-16	STICK(1)	Synth effects
077-16	TAMBOURINE(1)	Ethnic
078-16	TAMBSLP(1)	Ethnic
079-16	TIMBALES(1)	Ethnic
080-16	TIMBLOW(1)	Ethnic
081-16	TOMLOW2(2)	Sound effects
082-16	TRIANLONG(1)	Ethnic
083-16	TRIANSHORT(1)	Ethnic
084-16	VIBRASLAP(1)	Ethnic
085-16	VOXHHCL(1)	Percussive
086-16	WINDCHIMES(1)	Ethnic
087-16	WOODBLOCKH(1)	Ethnic
088-16	BABYVOX(1)	Percussive
089-16	CLAKSON(1)	Percussive
090-16	DOLLYVOX(1)	Percussive
091-16	DOOR_2(1)	Percussive
092-16	DROP_2(1)	Percussive
093-16	Glasses(1)	Sound effects
094-16	KITCHEN(1)	Percussive
095-16	VOICES1(1)	Percussive
096-16	VOICES2(1)	Percussive
097-16	VOICES3(1)	Percussive
098-16	VOXTAP(1)	Percussive
099-16	VOXTIP(1)	Percussive
100-16	WATER_2(1)	Percussive
101-16	WHISTLE_2(1)	Ethnic
102-16	GLASSALG(2)	Sound effects
103-16	LONG_REVRS(1)	Percussive
104-16	NOISE(1)	Percussive
105-16	NOISEPERC(1)	Percussive
106-16	PHONEWAVE(1)	Sound effects
107-16	RASPYRIDE(1)	Percussive
108-16	REVERSEBD1(1)	Sound effects
109-16	REVERSEBD2(1)	Sound effects
110-16	REVERSEBD3(1)	Sound effects
111-16	REVERSHRT1(1)	Sound effects
112-16	REVERSHRT2(1)	Sound effects
113-16	REVERSHRT3(1)	Sound effects
114-16	REVERSNAR1(1)	Sound effects
115-16	REVERSNAR2(1)	Sound effects
116-16	REVERSNAR3(1)	Sound effects
117-16	REZO_IT(3)	Percussive
118-16	SCRATCH2(1)	Percussive
119-16	SCRATCH3(1)	Sound effects
120-16	SCRATCH4(1)	Sound effects
121-16	SCRATCH5(1)	Sound effects
122-16	SCRATCH6(1)	Sound effects
123-16	SMAK(2)	Synth effects
124-16	WEEP(1)	Sound effects
125-16	ZAPP_2(1)	Percussive
128-16	Empty(1)	Sound effects

EQUINOX GROOVE LIST : Single Grooves # 1

	ROM 1	ROM 2	ROM 3	ROM 4	ROM 5	ROM 6	ROM 7
1	DrSwing1	DrRap1	DrumPatt1	Conga1	HipHopBs1	BassRiff1	SlapBass1
2	DrSwing2	DrRap2	DrumPatt2	Conga2	HipHopBs2	BassRiff2	SlapBass2
3	DrSwing3	DrRap3	DrumPatt3	Conga3	HipHopBs3	BassRiff3	SlapBass3
4	DrSwing4	DrRap4	DrumPatt4	Conga4	HipHopBs4	BassRiff4	SlapBass4
5	DrSwing5	DrRap5	DrumPatt5	Conga5	HipHopBs5	BassRiff5	SlapBass5
6	DrSwing6	DrRap5	DrumPatt6	Conga6	HipHopBs6	BassRiff6	SlapBass6
7	DrSoul1	DrRap7	DrumPatt7	Conga7	HipHopBs7	BassRiff7	SlapBass7
8	DrSoul2	DrRap8	DrumPatt8	Conga8	GoGoBass1	BassRiff8	SlapBass8
9	DrSoul3	DrRap9	DrumPatt9	Conga9	GoGoBass2	BassRiff9	SlapBass9
10	DrSoul4	DrRap10	DrumPatt10	Conga10	GoGoBass3	BassRiff10	SlapBass10
11	DrSoul5	DrRap11	DrumPatt11	Conga11	GoGoBass4	BassRiff11	SlapBass11
12	DrSoul6	DrRap12	DrumPatt12	Conga12	GoGoBass5	BassRiff12	SlapBass12
13	DrSoul7	DrRap13	DrumPatt13	Conga13	80sHipBas1	BassRiff13	SlapBass13
14	DrSoul8	DrRap14	DrumPatt14	Conga14	80sHipBas2	BassRiff14	SlapBass14
15	DrSoul9	DrRap15	DrumPatt15	Conga15	80sHipBas3	BassRiff15	SlapBass15
16	SwBeat1	DrRap16	DrumPatt16	Conga16	80sHipBas4	BassRiff16	SlapBass16
17	SwBeat2	DrRap17	DrumPatt17	Conga17	80sHipBas5	BassRiff17	SynthBass1
18	SwBeat3	DrRap18	DrumPatt18	Conga18	80sHipBas6	BassRiff18	SynthBass2
19	SwBeat4	DrRap19	DrumPatt19	Conga19	80sHipBas7	BassRiff19	SynthBass3
20	SwBeat5	DrRap20	DrumPatt20	Conga20	80sHipBas8	BassRiff20	SynthBass4
21	SwBeat6	DrRap21	DrumPatt21	Conga21	FuseBass1	BassRiff21	SynthBass5
22	SwBeat7	DrRap22	DrumPatt22	Conga22	FuseBass2	BassRiff22	SynthBass6
23	SwBeat8	DrRap23	DrumPatt23	Conga23	FuseBass3	BassRiff23	SynthBass7
24	SwBeat9	DrRap24	DrumPatt24	Conga24	FuseBass4	BassRiff24	SynthBass8
25	SwBeat10	DrRap25	DrumPatt25	Conga25	FuseBass5	BassRiff25	SynthBass9
26	SwBeat11	DrRap26	DrumPatt26	Conga26	FuseBass6	BassRiff26	SynthBas10
27	SwBeat12	DrRap27	DrumPatt27	Conga27	FuseBass7	BassRiff27	SynthBas11
28	SwBeat13	DrRap28	DrumPatt28	Conga28	FuseBass8	BassRiff28	SynthBas12
29	SwBeat14	DrRap29	DrumPatt29	Conga29	FuseBass9	BassRiff29	SynthBas13
30	SwBeat15	DrRap30	DrumPatt30	Conga30	FuseBass10	BassRiff30	SynthBas14
31	SwBeat16	DrRap31	DrumPatt31	Conga31	SwingBass1	BassRiff31	SynthBas15
32	UpBeat1	DrRap32	DrumPatt32	Conga32	SwingBass2	BassRiff32	SynthBas16
33	UpBeat2	Jungle1	DrumPatt33	Perc1	SwingBass3	BassRiff33	Fretless1
34	UpBeat3	Jungle2	DrumPatt34	Perc2	SwingBass4	BassRiff34	Fretless2
35	UpBeat4	Jungle3	DrumPatt35	Perc3	SwingBass5	BassRiff35	Fretless3
36	UpBeat5	Jungle4	DrumPatt36	Perc4	SwingBass6	BassRiff36	Fretless4
37	UpBeat6	Jungle5	DrumPatt37	Perc5	SwingBass7	BassRiff37	Fretless5
38	UpBeat7	Jungle6	DrumPatt38	Perc6	SwingBass8	BassRiff38	Fretless6
39	UpBeat8	Jungle7	DrumPatt39	Perc7	SwingBass9	BassRiff39	Fretless7
40	UpBeat9	Jungle8	DrumPatt40	Perc8	RareBass1	BassRiff40	Fretless8
41	UpBeat10	Jungle9	DrumPatt41	Perc9	RareBass2	BassRiff41	Fretless9
42	UpBeat11	Jungle10	DrumPatt42	Perc10	RareBass3	BassRiff42	Fretless10
43	UpBeat12	Jungle11	DrumPatt43	Perc11	RareBass4	BassRiff43	Fretless11
44	UpBeat13	Jungle12	DrumPatt44	Perc12	RareBass5	BassRiff44	Fretless12
45	UpBeat14	Jungle13	DrumPatt45	Perc13	RareBass6	BassRiff45	Fretless13
46	UpBeat15	Jungle14	DrumPatt46	Perc14	RareBass7	BassRiff46	Fretless14
47	UpBeat16	Jungle15	DrumPatt47	Perc15	RareBass8	BassRiff47	Fretless15
48	UpBeat17	Jungle16	DrumPatt48	Perc16	RareBass9	BassRiff48	Fretless16
49	UpBeat18	Jungle17	DrumPatt49	Tamb1	RareBass10	BassRiff49	SynthBas17
50	UpBeat19	Jungle18	DrumPatt50	Tamb2	RareBass11	BassRiff50	SynthBas18
51	UpBeat20	Jungle19	DrumPatt51	Tamb3	RareBass12	BassRiff51	SynthBas19
52	UpBeat21	Jungle20	DrumPatt52	Tamb4	RareBass13	BassRiff52	SynthBas20
53	UpBeat22	Jungle21	DrumPatt53	Tamb5	OctavBass1	BassRiff53	SynthBas21
54	UpBeat23	Jungle22	DrumPatt54	Tamb6	OctavBass2	BassRiff54	SynthBas22
55	UpBeat24	Jungle23	DrumPatt55	Tamb7	OctavBass3	BassRiff55	SynthBas23
56	UpBeat25	Jungle24	DrumPatt56	Tamb8	OctavBass4	BassRiff56	SynthBas24
57	SlowRap1	Jungle25	DrumPatt57	Tamb9	OctavBass5	BassRiff57	SynthBas25
58	SlowRap2	Jungle26	DrumPatt58	Tamb10	FunkBass1	BassRiff58	SynthBas26
59	SlowRap3	Jungle27	DrumPatt59	Tamb11	FunkBass2	BassRiff59	SynthBas27
60	SlowRap4	Jungle28	DrumPatt60	Tamb12	FunkBass3	BassRiff60	SynthBas28
61	RockGroov1	Jungle29	DrumPatt61	Tamb13	FunkBass4	BassRiff61	SynthBas29
62	RockGroov2	Crossover1	DrumPatt62	Tamb14	FunkBass5	BassRiff62	SynthBas30
63	RockGroov3	Crossover2	DrumPatt63	Tamb15	FunkBass6	BassRiff63	SynthBas31
64	RockGroov4	Crossover3	DrumPatt64	Tamb16	FunkBass7	BassRiff64	SynthBas32

EQUINOX GROOVE LIST : Single Grooves # 2

	ROM 8	ROM 9	ROM 10	ROM 11	ROM 12	ROM 13
1	FunkEP1	FunkClav20	KeyRiff1	Rhodes1	Sequence1	GtrPik1
2	FunkEP2	FunkClav21	KeyRiff2	Rhodes2	Sequence2	GtrPik2
3	FunkEP3	FunkClav22	KeyRiff3	Rhodes3	Sequence3	GtrPik3
4	FunkEP4	FunkClav23	KeyRiff4	Rhodes4	Sequence4	GtrPik4
5	FunkEP5	FunkClav24	KeyRiff5	Rhodes5	Sequence5	GtrPik5
6	FunkEP6	FunkClav25	KeyRiff6	Rhodes6	Sequence6	GtrPik6
7	FunkEP7	FunkClav26	KeyRiff7	Rhodes7	Sequence7	GtrPik7
8	FunkEP8	FunkClav27	KeyRiff8	Rhodes8	Sequence8	GtrPik8
9	FunkEP9	FunkClav28	KeyRiff9	Rhodes9	Sequence9	GtrPik9
10	FunkEP10	FunkClav29	KeyRiff10	Rhodes10	Sequence10	GtrPik10
11	FunkEP11	FunkClav30	KeyRiff11	Rhodes11	Sequence11	GtrPik11
12	FunkEP12	FunkClav31	KeyRiff12	Rhodes12	Sequence12	GtrPik12
13	FunkEP13	FunkClav32	KeyRiff13	Rhodes13	Sequence13	GtrPik13
14	FunkEP14	FunkClav33	KeyRiff14	Rhodes14	Sequence14	GtrPik14
15	FunkEP15	FunkClav34	KeyRiff15	Rhodes15	Sequence15	GtrPik15
16	FunkEP16	FunkClav35	KeyRiff16	Rhodes16	Sequence16	GtrPik16
17	FunkEP17	FunkClav36	KeyRiff17	Organ1	Arpegg1	GtrPik17
18	FunkEP18	FunkClav37	KeyRiff18	Organ2	Arpegg2	GtrPik18
19	FunkEP19	FunkClav38	KeyRiff19	Organ3	Arpegg3	GtrPik19
20	FunkEP20	FunkClav39	KeyRiff20	Organ4	Arpegg4	GtrPik20
21	CoolEP1	FunkClav40	KeyRiff21	Organ5	Arpegg5	GtrPik21
22	CoolEP2	FunkClav41	KeyRiff22	Organ6	Arpegg6	GtrPik22
23	CoolEP3	FunkClav42	KeyRiff23	Organ7	Arpegg7	GtrPik23
24	CoolEP4	FunkClav43	KeyRiff24	Organ8	Arpegg8	GtrPik24
25	CoolEP5	FunkClav44	KeyRiff25	Organ9	Arpegg9	GtrPik25
26	CoolEP6	FunkClav45	KeyRiff26	Organ10	Arpegg10	GtrPik26
27	CoolEP7	FunkClav46	KeyRiff27	Organ11	Arpegg11	GtrPik27
28	CoolEP8	FunkClav47	KeyRiff28	Organ12	Arpegg12	GtrPik28
29	CoolEP9	FunkClav48	KeyRiff29	Organ13	Arpegg13	GtrPik29
30	CoolEP10	SynPik1	KeyRiff30	Organ14	Arpegg14	GtChink1
31	FancyEP1	SynPik2	KeyRiff31	Organ15	Arpegg15	GtChink2
32	FancyEP2	SynPik3	KeyRiff32	Organ16	Arpegg16	GtChink3
33	FancyEP3	SynPik4	KeyRiff33	Organ17	Arpegg17	GtChink4
34	FancyEP4	SynPik5	KeyRiff34	Organ18	Arpegg18	GtChink5
35	FancyEP5	SynPik6	KeyRiff35	Organ19	Arpegg19	GtChink6
36	FancyEP6	SynPik7	KeyRiff36	Organ20	Arpegg20	GtChink7
37	FancyEP7	SynPik8	KeyRiff37	Organ21	Arpegg21	GtChink8
38	FancyEP8	SynPik9	KeyRiff38	Organ22	Arpegg22	GtChink9
39	FancyEP9	DanceSyn1	KeyRiff39	Organ23	Arpegg23	GtChink10
40	FancyEP10	DanceSyn2	KeyRiff40	Organ24	Arpegg24	GtChink11
41	FancyEP11	DanceSyn3	KeyRiff41	Organ25	Arpegg25	GtChink12
42	FancyEP12	DanceSyn4	KeyRiff42	Organ26	Arpegg26	GtChink13
43	FancyEP13	DanceSyn5	KeyRiff43	Organ27	Arpegg27	GtChink14
44	FancyEP14	DanceSyn6	KeyRiff44	Organ28	Arpegg28	GtChink15
45	FancyEP15	DanceSyn7	KeyRiff45	Organ29	Arpegg29	GtChink16
46	FunkClav1	DanceSyn8	KeyRiff46	Organ30	Arpegg30	GtChink17
47	FunkClav2	DanceSyn9	KeyRiff47	Organ31	Arpegg31	GtChink18
48	FunkClav3	DanceSyn10	KeyRiff48	Organ32	Arpegg32	GtChink19
49	FunkClav4	DanceSyn11	KeyRiff49	Organ33	Arpegg33	GtChink20
50	FunkClav5	DanceSyn12	KeyRiff50	Organ34	Arpegg34	GtChink21
51	FunkClav6	DanceSyn13	KeyRiff51	Organ35	Arpegg35	GtChink22
52	FunkClav7	DanceSyn14	KeyRiff52	Organ36	Arpegg36	GtChink23
53	FunkClav8	DanceSyn15	KeyRiff53	Organ37	Arpegg37	GtChink24
54	FunkClav9	DanceSyn16	KeyRiff54	Organ38	Arpegg38	GtChink25
55	FunkClav10	DanceSyn17	KeyRiff55	Organ39	Arpegg39	GtChink26
56	FunkClav11	DanceSyn18	KeyRiff56	Organ40	Arpegg40	GtStrum1
57	FunkClav12	DanceSyn19	KeyRiff57	Organ41	Arpegg41	GtStrum2
58	FunkClav13	DanceSyn20	KeyRiff58	Organ42	Arpegg42	GtStrum3
59	FunkClav14	DanceSyn21	KeyRiff59	Organ43	Arpegg43	GtStrum4
60	FunkClav15	DanceSyn22	KeyRiff60	Organ44	Arpegg44	GtStrum5
61	FunkClav16	DanceSyn23	KeyRiff61	Organ45	Arpegg45	GtStrum6
62	FunkClav17	DanceSyn24	KeyRiff62	Organ46	Arpegg46	GtStrum7
63	FunkClav18	DanceSyn25	KeyRiff63	Organ47	Arpegg47	GtStrum8
64	FunkClav19	DanceSyn26	KeyRiff64	Organ48	Arpegg48	GtStrum9

EQUINOX GROOVE LIST : Composite Grooves

	ROM 14	ROM 15	ROM 16
1	Amb.01	Funk1	Arithm1
2	Amb.02	Funk2	Arithm2
3	Amb.03	Funk3	Arithm3
4	Amb.04	Funk4	Arithm4
5	Amb.05	NewFunk1	Arithm5
6	Amb.06	NewFunk2	Arithm6
7	Amb.07	NewFunk3	Hybrid1
8	Amb.08	NewFunk4	Hybrid2
9	Amb.09	NewFunk5	Hybrid3
10	Amb.10	NewFunk6	Hybrid4
11	Amb.11	NewFunk7	Hybrid5
12	Amb.12	NewFunk8	Hybrid6
13	Amb.13	NewFunk9	Hybrid7
14	Amb.14	House1	Hybrid8
15	Amb.15	House2	Hybrid9
16	Amb.16	House3	Hybrid10
17	Amb.17	House4	Hybrid11
18	Amb.18	House5	Hybrid12
19	Amb.19	House6	Hybrid13
20	Amb.20	House7	Hybrid14
21	Amb.21	House8	Hybrid15
22	Amb.22	House9	Hybrid16
23	Amb.23	House10	Hybrid17
24	Amb.24	House11	Goa01
25	Amb.25	House12	Goa02
26	Amb.26	Tech.1	Goa03
27	Amb.27	Tech.2	Goa04
28	Amb.28	Tech.3	Goa05
29	Amb.29	Tech.4	Goa06
30	Amb.30	Tech.5	Goa07
31	Amb.31	Tech.6	Goa08
32	Amb.32	Tech.7	Goa09
33	Amb.33	Tech.8	Goa10
34	Amb.34	Tech.9	Goa11
35	Amb.35	Tech.10	Goa12
36	Amb.36	Tech.11	Goa13
37	Amb.37	Tech.12	Goa14
38	Brbt1	Tech.13	MrJ.01
39	Brbt2	Tran.1	MrJ.02
40	Brbt3	Tran.2	MrJ.03
41	Brbt4	Tran.3	MrJ.04
42	Brbt5	Tran.4	MrJ.05
43	Brbt6	Tran.5	MrJ.06
44	Brbt7	Tran.6	MrJ.07
45	Brbt8	Tran.7	MrJ.08
46	Brbt9	Drbs1	MrJ.09
47	Brbt10	Drbs2	MrJ.10
48	Brbt11	Drbs3	MrJ.11
49	Brbt12	Drbs4	MrJ.12
50	Brbt13	Drbs5	Delirium1
51	Brbt14	Jungle01	Delirium2
52	Dance1	Jungle02	Delirium3
53	Dance2	Jungle03	Delirium4
54	Dance3	Jungle04	Delirium5
55	Dance4	Jungle05	Delirium6
56	Dance5	Jungle06	Delirium7
57	Dance6	Jungle07	Excess1
58	Dance7	Jungle08	Excess2
59	Dance8	Jungle09	Excess3
60	Dance9	Jungle10	Excess4
61	Dance10	Jungle11	Excess5
62	Dance11	Jungle12	Excess6
63	Dance12	Jungle13	Excess7
64	Dance13	Jungle14	Excess8

Performances list

1	The Dream
2	WaitForMe
3	Speilberg
4	DeathSlide
5	DoTheStrat
6	ThePianist
7	Saxuality
8	Galaxians
9	EpicSplit
10	Gloworm
11	12String
12	Ooooooooze
13	GoodTines
14	FunkySolo
15	FilmStrngs
16	TheDepths
17	3D Brass
18	Breathless
19	Cauldron
20	PoppySynth
21	BeBoppin'
22	Melotron99
23	Tarkus
24	Wildlife
25	PianoDream
26	LuurveJam
27	BackRhodes
28	TheSnapper
29	SilkyPad
30	TheStrings
31	RainClouds
32	Goin'Solo
33	FullStack
34	FiestaBras
35	TapeEcho
36	Chinatown
37	WarriorGtr
38	SetEmUpJoe
39	PeakPad
40	InTheReeds
41	Industry
42	CoolSunset
43	ThunderPad
44	FusionPno
45	OnTheBeat
46	2hot4u
47	PianoOrch
48	AllPraise
49	Joopiter
50	SmoothF.M
51	Digilogue
52	Orchestra
53	ElasticPop
54	RaveOn
55	ThatPiano
56	ZingyPad
57	PadLite
58	PluckIt
59	JazzQintet
60	BrittlePad
61	OnTheRun
62	Labyrinth
63	Hollywood
64	HeavnStack
65	Droplets
66	DynaSplit
67	Gleee
68	Phat7s
69	5thOrgan
70	Phys.Synt
71	XoverPiano
72	IceDream
73	Bibble
74	Blusette
75	MultiSax
76	OverYou
77	60'E.Piano
78	HeavyClavi
79	ShadowVox
80	HouseTrp
81	seqPOP
82	seqJAZZ
83	seqPROG
84	seqTECHNO
85	seqDISCO
86	seqROCK
87	seq60s
88	seqBALLAD
89	seqGRUNGE
90	seqBLUES
91	seqBIGBAND
92	seqFUSION
93	seqCLASSIC
94	seqELECTRO
95	seqUNPLUG
96	seqRn'B
97	seqSOUL
98	seq70s
99	seqCOUNTRY
100	seqFUNK
101	seqHOUSE
102	seqFRENCH
103	seqETHNIC
104	seqMEXICO
105	seqEURO
106	seqGOSPEL
107	seqDANCE
108	seqDIXIE
109	seqRAP
110	seqLATIN
111	seqITALIAN
112	seqGERMAN

Drawbars list

1	B3Rotary
2	B3ScanVib
3	Brian's B3
4	C3Wheels
5	Full 1
6	Jazz 1
7	Rock 1
8	Gospel 1
9	Perc.4'
10	Rock 2
11	C3Chorale
12	Rock 3
13	EmerDrome
14	ProcolHamm
15	Split_1
16	Dual Jazz

Arpeggio list

1	Up-Down 1
2	Up_Down 2
3	Up_Down 3
4	Up_Down 4
5	Down_Up 1
6	Down_Up 2
7	Down_Up 3
8	Down_Up 4
9	Grooovi 1
10	Grooovi 2
11	Bumble B
12	KindaFunky
13	FollowMe
14	MadScience
15	WideSpan
16	Takin'Off

Effects list - 3 Effect Configuration

Reverb list

1	Hall 1
2	Hall 2
3	Hall 3
4	Hall 4
5	Plate 1
6	Plate 2
7	Matrix 1
8	Matrix 2
9	Gated
10	Studio Room

MultiFX list

1	Mono Delay1
2	Mono Delay2
3	StereoDelay1
4	Stereo Delay 2
5	MultiTap Delay 1
6	MultiTap Delay 2
7	Ping Pong
8	Pan Mix
9	Chorus 1
10	Chorus 2
11	Ensemble 1
12	Ensemble 2
13	Phaser1
14	Phaser2
15	Flanger 1
16	Flanger 2
17	Chorus Delay 1
18	Chorus Delay 2
19	Flanger Delay 1
20	Flanger Delay 2
21	Dubbing
22	Distortion
23	Dist Delay
24	Pitch Shifter 1
25	Pitch Shifter 2
26	Shift Delay
27	Rotary 1
28	Rotary 2
29	EQ Jazz
28	EQ Pops
29	EQ Rock
30	EQ Classic

ProEFX list

1	Stereo Wah
2	Guitar FX
3	Overdrive/Delay
4	Compressor
5	10 Band EQ
6	St. Graphic EQ
7	Loudness
8	St. Parametric
9	EQ + 3D
10	Audio Exciter
11	2 x PitchShift
12	4 x PitchShift
13	Hex Chorus
14	Stereo Chorus
15	St. Chorus Delay
16	Stereo Phaser
17	Stereo Flanger
18	St. FlangerDelay
19	Stereo Tremolo
20	3 Tap Delay
21	MultiTap Delay
22	Stereo Delay
23	Chorus/Tremolo
24	Chorus/Flanger
25	Rotary/EQ
26	Overdv/Chorus
27	Overdv/Flanger
28	Exciter/Chorus
29	Exciter/Flanger
30	Ring Modulator
31	Overdrv/Vibrato
32	Damper Ph. Model

Effects list - 2 + 2 Effect Configuration

Reverb list

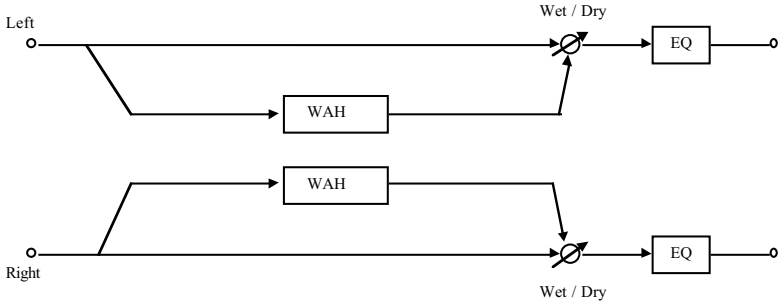
1	Hall 1
2	Hall 2
3	Hall 3
4	Warm Hall
5	Long Hall
6	Stereo Concert
7	Chamber
8	Studio Room 1
9	Studio Room 2
10	StudioRoom 3
11	Club Room 1
12	Club Room 2
13	Club Room 3
14	Vocal
15	Metal Vocal
16	Plate 1
17	Plate 2
18	Church
19	Mountains
20	Falling
21	Early 1
22	Early 2
23	Early 3
24	Stereo

MultiFX list

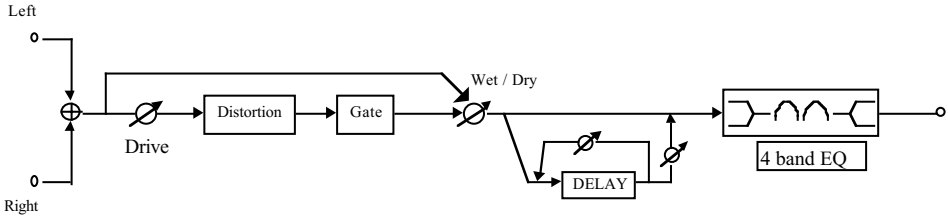
1	Mono Delay1
2	Mono Delay2
3	StereoDelay1
4	Stereo Delay 2
5	MultiTap Delay 1
6	MultiTap Delay 2
7	Ping Pong
8	Pan Mix
9	Chorus 1
10	Chorus 2
11	Ensemble 1
12	Ensemble 2
13	Phaser1
14	Phaser2
15	Flanger 1
16	Flanger 2
17	Chorus Delay 1
18	Chorus Delay 2
19	Flanger Delay 1
20	Flanger Delay 2
21	Dubbing
22	Distortion
23	Dist Delay
24	Pitch Shifter 1
25	Pitch Shifter 2
26	Shift Delay
27	Rotary 1
28	Rotary 2
29	EQ Jazz
28	EQ Pops
29	EQ Rock
30	EQ Classic

PROEFX Block diagrams

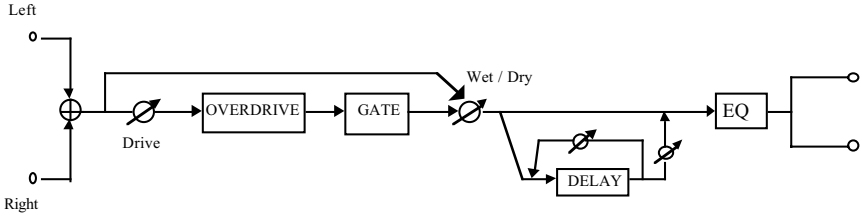
STEREO WHA



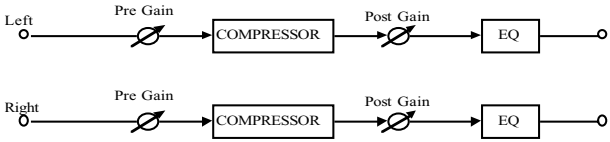
GUITAR FX



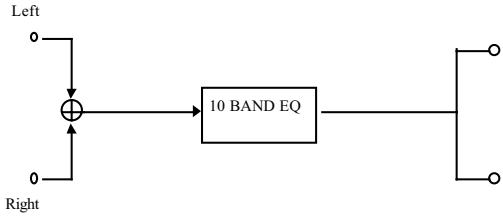
OVERDRIVE/DELAY



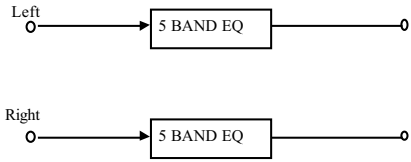
COMPRESSOR



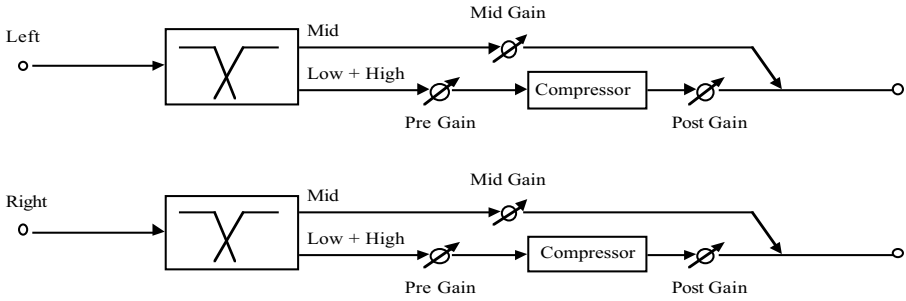
10 BAND EQ



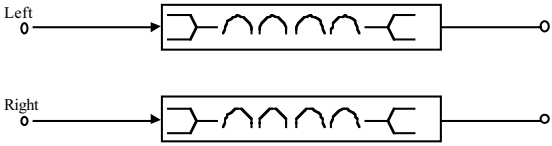
STEREO GRAPHIC EQ



LOUDNESS

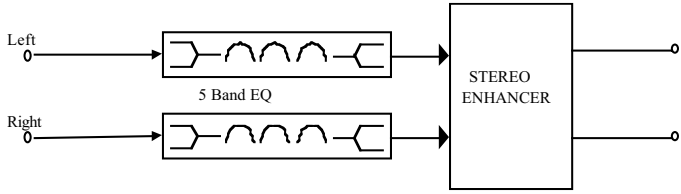


STEREO PARAMETRIC

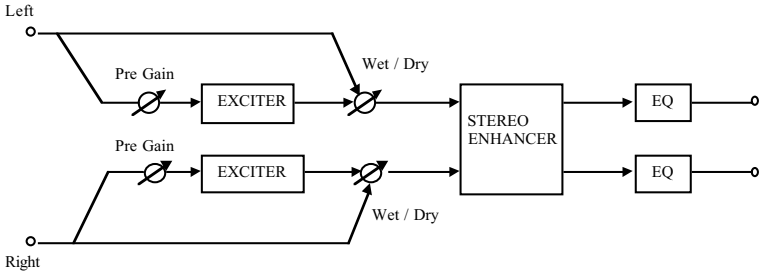


PROEFX Block diagrams

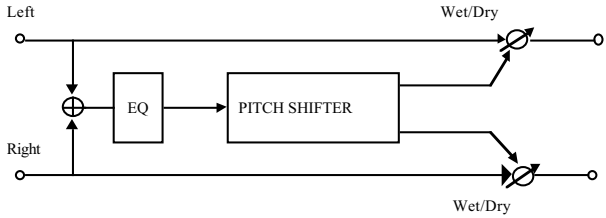
EQ 3D



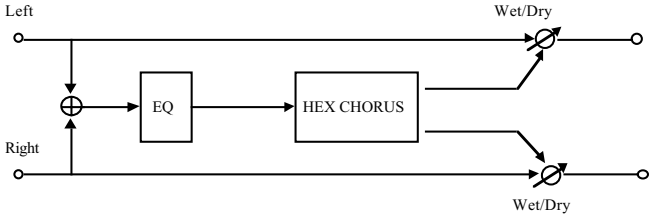
AUDIO EXCITER



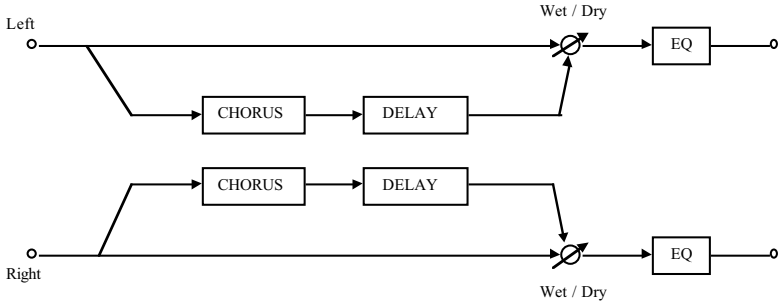
2XPITCH SHIFT / 4XPITCH SHIFT



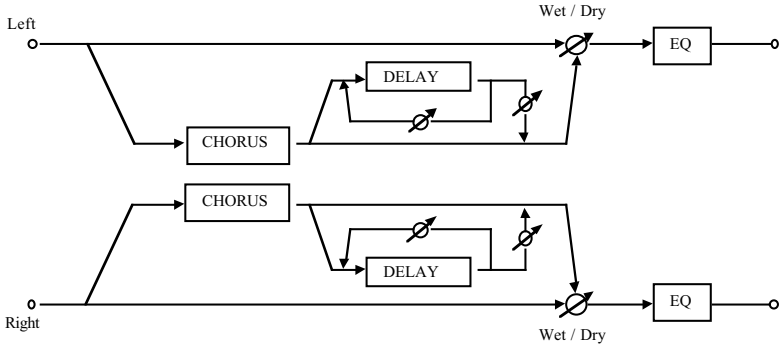
HEX CHORUS



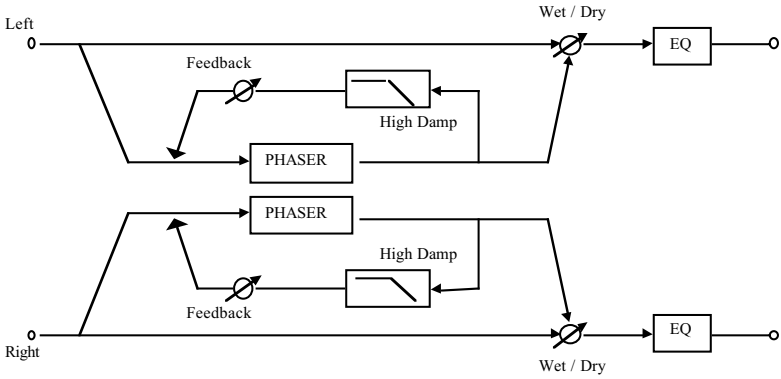
STEREO CHORUS



STEREO CHORUS DELAY

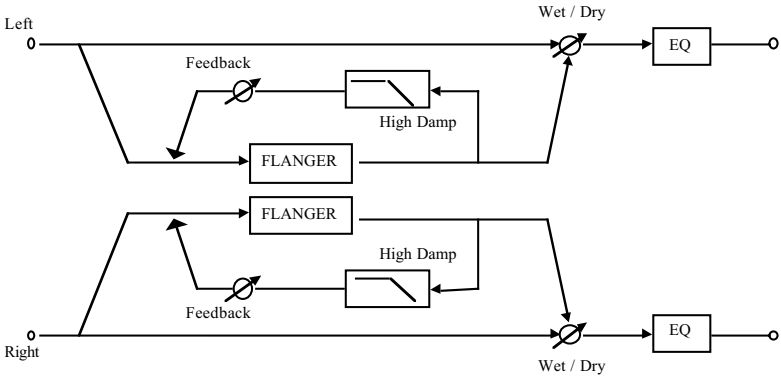


STEREO PHASER

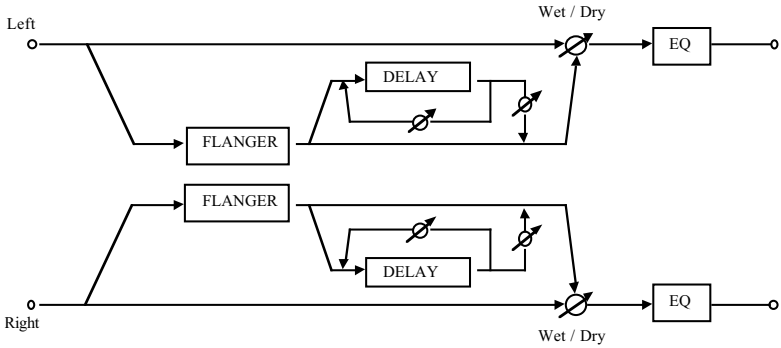


PROEFX Block diagrams

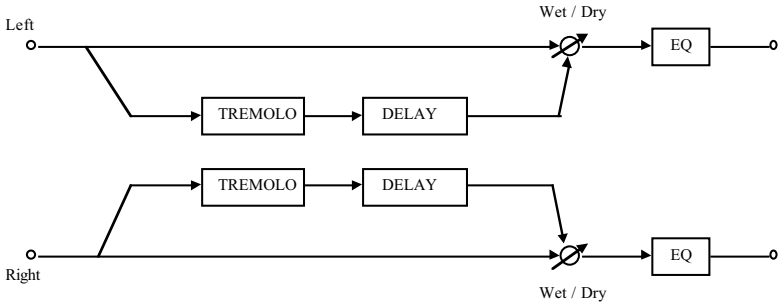
STEREO FLANGER



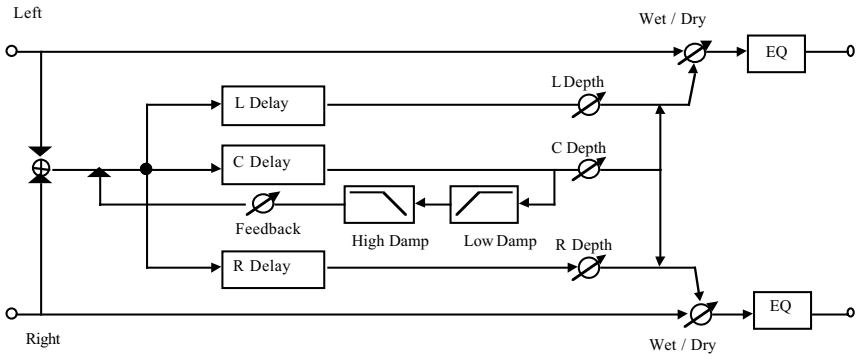
STEREO FLANGER / DELAY



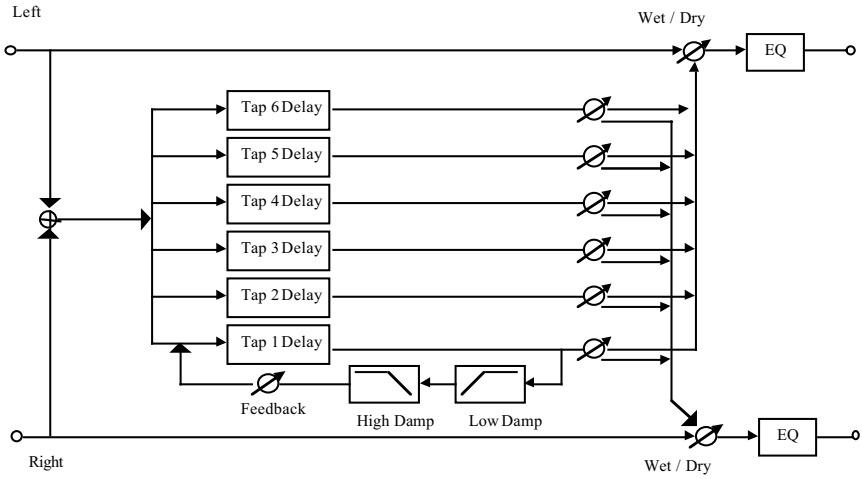
STEREO TREMOLO



3 TAP DELAY

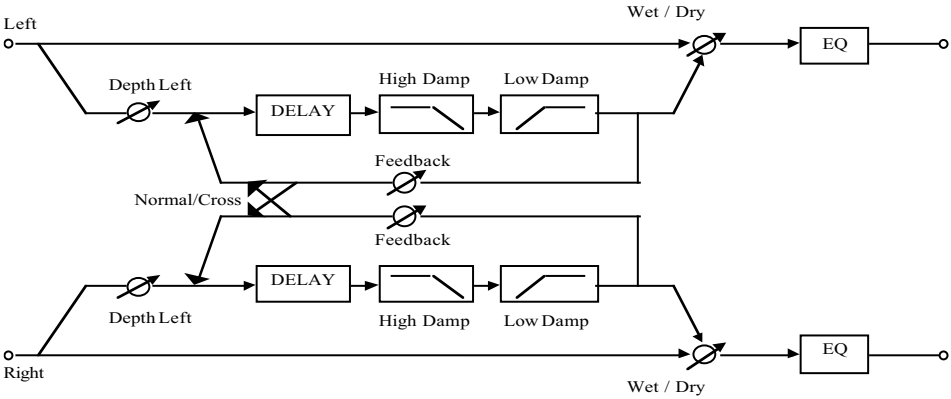


MULTI TAP DELAY

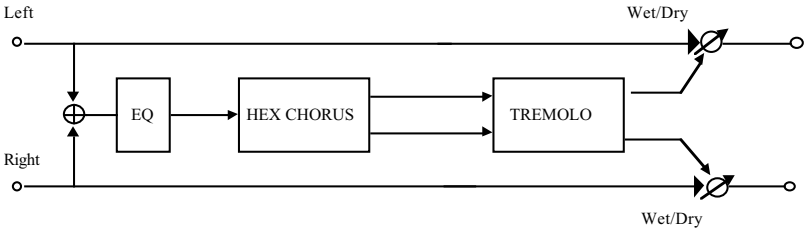


PROEFX Block diagrams

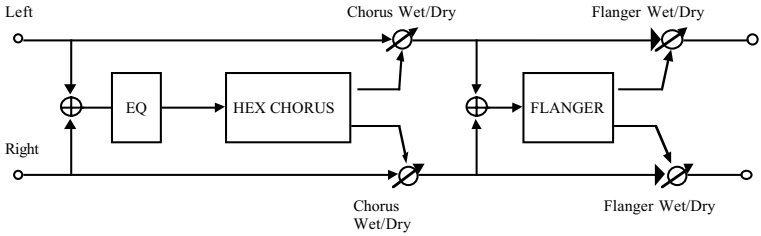
STEREO DELAY



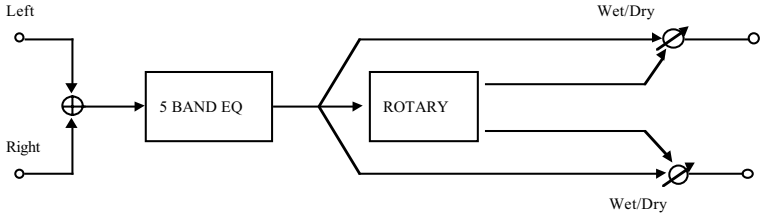
CHORUS / TREMOLO



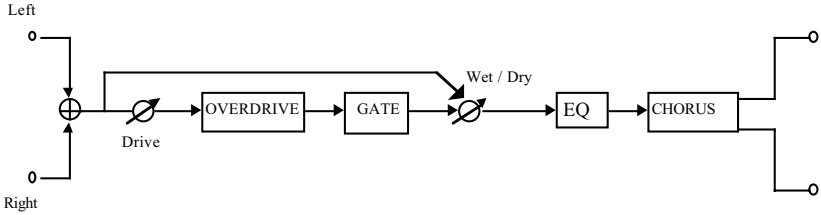
CHORUS / FLANGER



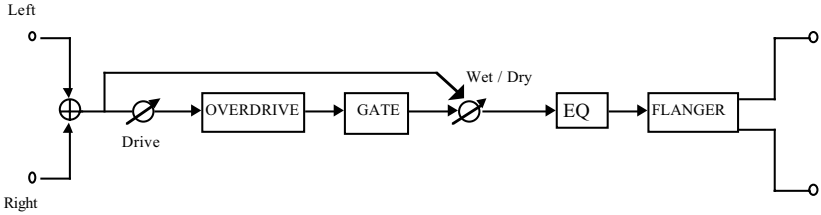
ROTARY / EQ



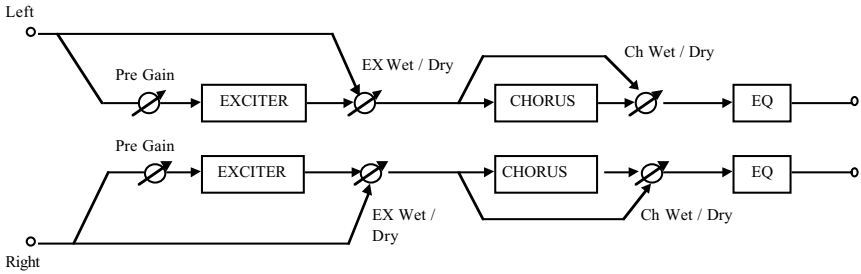
OVERDRIVE / CHORUS



OVERDRIVE / FLANGER

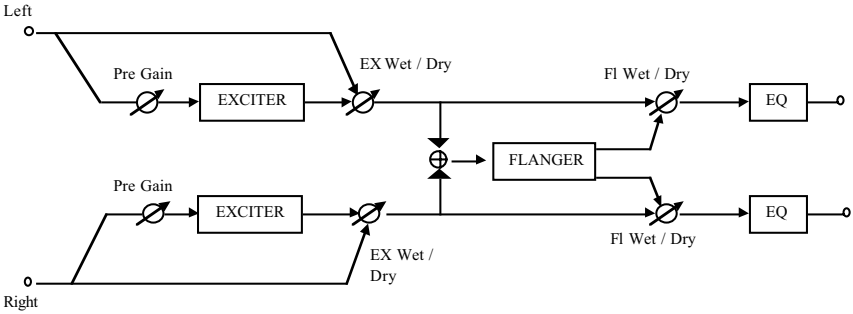


EXCITER / CHORUS



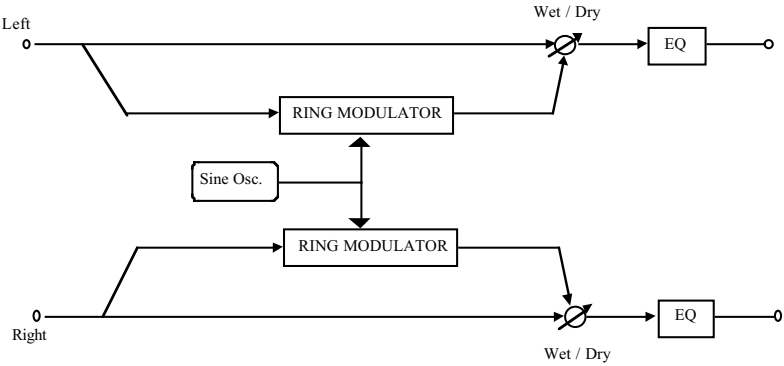
PROEFX Block diagrams

EXCITER / FLANGER

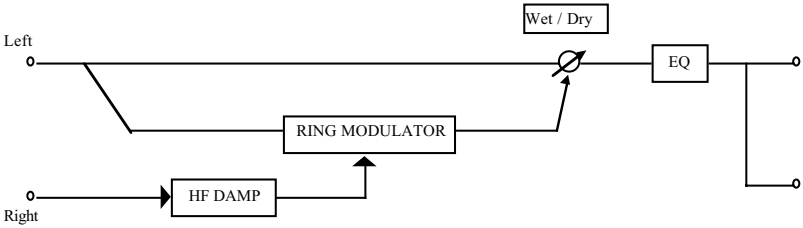


RING MODULATOR

Mod Source = Internal Oscillator)



Mod Source = Right Channel)



			Cntrl 80 (ONE SHOT): 61† Rotary 1 slow/fast 62†® Rotary 2 slow/fast [Seq.] 64 Start/Stop 66,67† Tempo inc. dec. 68,69† Preset inc. dec. Cntrl 81 OFF [0,63] ON[64,127] 61† Rotary 1 (Off=slow) 62†® Rotary 2 (Off=slow) [Seq.]	61 = Rotary 1 Slow, 125 = Rotary Fast 62 = Rotary 2 Slow, 126 = Rotary 2 Fast
Program Change	True number	0-127 *****	0-127	0-127
System Exclusive		o	o	
System	Song Position	o	o	
	Song Select	o	o	
Common	Tune	o	o	
System	Clock	o	o	Start, Stop
Real Time	Commands	o	o	Continue
Aux	Active sensing	o	o	
Messages	All Sound Off	o	o	
	Reset All Contr.	o	o	
	Local ON OFF	o	o	
	All Note Off	o	o	

Notes † These messages are available on the Common channel only o: YES x: NO ®Effects Engine in split mode

Mode 1 OMNI ON - POLY Mode 2 OMNI ON - MONO
Mode 3 OMNI OFF - POLY Mode 4 OMNI OFF - MONO

MIDI Implementation Chart

Manufacturer: Generalmusic S.p.A. **Model: EQUINOX** Version: 1.00 26/10/98

FUNCTION		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic	Default	1-16	1-16	2 MIDI IN; 2 THRU; 2 MIDI OUT
Channel	Changed	1-16	1-16	EXTRA COMMON/CHORD CH.
Mode	Default	Multimode	Multimode	
	Messages	X	X	
	Altered	X	X	
Note		0-127	0-127	true voice depends on
Number	True voice	*****		selected sound
Velocity	Note ON	o	o	
	Note OFF	o	o	
After	Key's	x	o	
Touch	Ch's	o	o	
Pitch Bender		o	o	
Control		0,32 Bank change	0,32 Bank change	Bank change recognized on
Change		1 Modulation	1 Modulation	common channel, only in reception:
		6,38 Data Entry	6,38 Data Entry	
		7 Volume	7 Volume	Bank P.change
		10 Pan	10 Pan	1st 2nd Value
		11 Expression Contr.	11 Expression Controller	C#0 C#0-15† 0-127 Int. Sounds.
		18,50† Tuning control	16,48† Effects selection	C#0 C#16-31† 0-127 User Sounds.
		64 Damper Pedal	17,49† Effects volume	C#0 C#48† 0-111 Int .Performances
		66 Sustain (Sostenuto)	18,50† Tuning control	C#0 C#51† 0-111 User .Performances
		67 Soft pedal	64 Damper Pedal	C#0 C#48† 112-127 Int DrawBars
		91 Reverb depth	66 Sustain (Sostenuto)	C#0 C#51† 112-127 User DrawBars
		93 MultiEfx depth	67 Soft pedal	C#0 C#55† 0-15 Songs
		92® Reverb depth [Seq.]	71 Resonance	
		94® MultiEfx depth[Seq.]	72 Release time	
		95 ProEfx depth	73 Attack time	
		98,99 NRPN	74 Filter 1 cut-off freq.	
		100,101 RPN	86† Wah Control	
			91 Reverb depth	
			93 MultiEfx depth]	
			92◆ Reverb depth [Sequ.]	
			94◆ MultiEfx depth[Sequ.]	
			95 ProEfx depth	
			98,99 NRPN	
			100,101 RPN	

Index

A

Advanced Edit 1. 7
Aftertouch 8
Aftertouch-Effekt 1. 24
Amp. Envelope 1. 17
Anschlagsdynamik einstellen 9. 8
Anschlagsdynamik (Seqeunzer Edit) 11. 19
Anschlußfeld 5
Anwahl 12
Anwahl von Sounds 1. 4
Apple Computer 10. 6
Arbeiten mit der Event List 11. 31
Arpegggiator 6. 1
Arpeggio Liste A. 16
Assign Menu 4. 5
Attack 1. 8
Audio Exciter 1. 26
Audio Out 2. 7
Audio Out (Drumkit Edit) 3. 4

B

Backup 8. 8
Bank 1. 2
Bank / Prog (Drumkit Edit) 3. 2
Bar (Grooves) 7. 6
Basic Split 2. 4
Batterie (System) 9. 9
Beat (Arpeggiator) 6. 2
Beat (Grooves) 7. 6
Bedienfeld 2
Block (Disk) 8. 4
Blocks (Erläuterung) 8. 4
Build (Arpeggiator) 6. 4

C

Catch Locator 11. 32
Catch Locator (Master Events) 11. 38
CD-ROM, Samples herunterladen 4. 3
Channel (Midi) 10. 2
Chorus 1. 25, 1. 26
Clear Menu (Sequenzer Edit) 11. 42
Click Lautstärke (Drawbar Modus) 5. 4
Clock Send (Midi) 10. 5
Clock Source (Midi) 10. 5
Clock Speed 2. 4
Closed Switch (System) 9. 2
Common Channel (Midi) 10. 4
Compare Taster (Drumkit Edit) 3. 6
Computer-Anschluß 10. 6
Continuous (System) 9. 2
Control 1. 14
Control Change Events 11. 28
Controller (User) 12. 5
Controls (System) 9. 2
Copy Taster (Drumkit Edit) 3. 5
Countdown 11. 3
Countdown (Sequenzer) 11. 9
Create Taster (Grooves) 7. 4
Crescendo (Arpeggiator) 6. 3
Current (Sequencer) 11. 2
Current Value (User) 12. 4
Cursor-Taster 12
Cut (Sample Edit) 4. 10
Cut-Off 1. 9, 1. 18

D

Damper 9. 2
Damper (Sustain) 7
Data (User) 12. 5
Dateneingabe 12, 13
Datensicherung 8. 8
Decay 1. 8
Delay (Arpeggiator) 6. 3
Delay Time 2. 4
Delet Bars (Sequenzer Edit) 11. 21
Delete Taster 11. 35, 11. 41
Detune 2. 3
Detune (Drawbar Modus) 5. 3
Dial 12
Direction (Arpeggiator) 6. 2
Disk 8. 1
Distortion 1. 25
Drawbar Einstellungen speichern 5. 6
Drawbar Modus 5. 1
Drawbar Performance 5. 6
Drawbars Liste A. 16
Drum Kits 1. 3
Drum Modus 3. 1

Drum Sounds 1. 3, 3. 1
Drumkits 3. 1
Drumkits speichern 3. 6
Dual 1, 2, 3, 4 1. 16
Dual Waveform 1. 15
Dump empfangen 10. 7
Dump Menu (Midi) 10. 7
Dynamic Switch (Drumkit Edit) 3. 4

E

Edit Menu (Sequenzer) 11. 12
Effect 1. 14
Effect Menu (Sequenzer) 11. 44
Effects Liste A. 17
Effects Menu 1. 25, 2. 8
Effects Menu (Drawbar Modus) 5. 4
Effects Rec (Sequenzer) 11. 9
Effekte 9
Einfache Wellenform 1. 15
Einzähltakt 11. 3
Einzähltakt (Sequenzer) 11. 9
Enter 14
EQ 1. 26
Equinoxa Waveform 4. 4
Escape 14
Event (Erläuterung) 11. 24
Event-, Status-Typ 11. 25
Events in der Liste editieren 11. 33
Events verschieben (Sequenzer) 11. 17
Exclude (Drumkit Edit) 3. 3
Exclude Group (Grooves) 7. 7
Exit on Stop 11. 9
Expand Taster (Drumkit Edit) 3. 5
Export (Sample Edit) 4. 10
Export to Groove (Sequenzer Edit) 11. 22
Expression 7
External Out (User) 12. 2

F

Filter (Drumkit Edit) 3. 3
Filter (Sound Edit) 1. 18
Filter 1-7 (Midi) 10. 2
Fix Velocity (Midi) 10. 5
Flanger 1. 26
Floating Portamento 1. 23
Floppy (Disk) 8. 1
Format 1.44 (Disk) 8. 8
Format 1.62 (Disk) 8. 8
Format 720K 8. 8
Format Hard Disk (Festplatte) 8. 9
Fortgeschrittenes Sound-Edit 1. 14
Freeze (Arpeggiator) 6. 4
Function (User) 12. 5
Function (User) 12. 4
Functionstaster (Drawbar Modus) 5. 2
Funktion des Computer-Anschusses 10. 6
Funktionstaster F1 - F4 12
Fußtaster/Fußregler anschließen 7

G

G.M. Taster (MIDI) 10. 6
Gain (Sample Edit) 4. 9
Gate Time, length 11. 27
General MIDI Funktion 10. 6
General MIDI Sound Library 1. 3
General MIDI Standard 10. 6
Gesamtlautstärke des Sounds 1. 8
Gesamtstimmung (System) 9. 4
Global Einstellungen (System) 9. 1
GMX 1. 3
Go To Bar 11. 33, 11. 39
Groove aus einem Song exportieren 11. 22
Groove aus Song heraus erstellen 11. 23
Groove Echtzeit-Transponierung 7. 8
Groove Format 11. 22
Groove Lab 7. 13
Groove Library 7. 1
Groove Liste A. 13
Groove Patch 7. 1
Groove Patch abspeichern 7. 7
Groove Patch erstellen 7. 4
Groove Patches 7. 3
Groove-Familien (werkseitig) 7. 1
Grooves 7. 1
Grooves (einzelne) bearbeiten 7. 11
Grooves (neue) erstellen 7. 12
Grundlagen 11

H

Hammond Organ Drawbars 5. 1
Handräder (Wheels) 8
Hard (Drawbar Modus) 5. 2
Hold (Arpeggiator) 6. 4

I
Imp Taster (Notepad) 13. 1
In (Midi) 10. 2, 10. 3
Inbetriebnahme 6
Info (System) 9. 8
Initial Velocity 11. 26
Input (Arpeggiator) 6. 2
Insert Bars (Sequenzer Edit) 11. 21
Insert Taster 11. 35, 11. 41
Int. HD 8. 1
Internal (User) 12. 2
Internal Midi clock, 10. 5

J
Jazz (Drawbar Modus) 5. 3

K
Kernsounds des Equinox 1. 3
Key Click (Drawbar Modus) 5. 2
Key Off envelope 1. 17
Key On envelope 1. 17
Klangfamilien 1. 2
Kompatibilität General MIDI 10. 6
Kontroll-Taster 13
Kontrolltaster (Sequencer) 11. 5
Kopfhörer anschließen 6
Kurzübersicht 1

L
L.F.O 1. 20
Latch (Grooves) 7. 6
Lautstärke (gesamt) einstellen 7
Layer (Beschreibung) 1. 15
Layer Taster 1. 16
Layers (mehrere überlagerte Sounds) 1. 15
LCD Mode (System) 9. 6
LCD-Display 11
Legato 1. 28
Legato Portamento 1. 23
Length (Arpeggiator) 6. 3
Length, gate time 11. 27
Letzte Note mit Vorrang 1. 28
Level 1. 8
LFO Depth 1. 10
LFO Rate 1. 10
Linke Note mit Vorrang 1. 28
Load (Disk) 8. 6
Local/Sound (Midi) 10. 2
Locator 11. 25
Lock (System) 9. 3
Lock Taster (Midi) 10. 3
Loop (Sequencer) 11. 10
Loop ON / OFF (Sample Edit) 4. 9
Loop Start (Sample Edit) 4. 8
Lösen/loslassen (release) 1. 9
Loudness Maximizer 1. 26

M
Macintosh 10. 6
Manual (Grooves) 7. 6
Master (System) 9. 6
Master Events 11. 36
Master Events editieren 11. 39
Master Menu (Midi) 10. 4
Master Menu (Seqenzer Edit) 11. 42
Master Track 11. 36
Master Transpose 9, 1. 28, 2. 3
Memory Clear (System) 9. 7
Metronom Lautstärke (Sequenzer) 11. 9
MIDI 10. 1
MIDI channel 10. 2
MIDI Implementation Chart A. 29
Midi In Transpose 10. 5
Midi Merge 10. 5
MIDI-Anschlüsse (Midi) 10. 2
Mixer Menu 2. 7
Mixer Menu (Sequenzer) 11. 45
Mode (Effekt) 1. 27
Mode (Sequenzer) 11. 7
Mode Taster (User) 12. 2
Modo Touch Event 11. 29
Modulation 8, 1. 20
Mono und Stereo Delays 1. 25
Monophonic Aftertouch events 11. 29
Ms-Dos Symbol (Disk) 8. 4
Multi-Samples zuweisen 4. 6
Multi-Split 2. 5
Multifx 1. 25

N
Navigation 12, 13
Neuauslösung 1. 28
Normal Portamento 1. 23
Note On (User) 12. 5

Note Value 11. 26
Note Values (Seqenzer Edit) 11. 19
Notepad 13. 1
Notizbuch 13. 1
Numerischer Tastenblock 12

O

Octave (Arpeggiator) 6. 2
Oktav-Transponierung 10
One-Shot (Grooves) 7. 6
Open Switch (System) 9. 2
Option Menu (Sequenzer Edit) 11. 42
Optionen (Sequenzer) 11. 8
Oscillator 1. 21
Other (Sound Edit menu) 1. 14
Other (System) 9. 8
Other Menu 1. 28
Out (Midi) 10. 2, 10. 3
Overdrive 1. 26
Overdrive (Drawbar Modus) 5. 4
Overdub mode (Sequenzer) 11. 7

P

P. Volume Rec (Sequenzer) 11. 9
P.C I/O Taster (Midi) 10. 6
Pan 1. 21
Pan (Drawbar Modus) 5. 3
Pan (Drumkit Edit) 3. 2
Pan-Position (Sound) 1. 28
Part # Taster (User) 12. 3
Part (Performances) 2. 1
Parts Anwahl 2. 6
Parts List 2. 2
Parts Menu 2. 2
Parts Taster 2. 2
PC 1 Computer-Anschluß 10. 6
PC 2 Computer-Anschluß 10. 6
Pedal 1 9. 2
Pedal 2 9. 2
Perform +, Perform - (User) 12. 5
Performance Change (User) 12. 5
Performance Modus 2. 1
Performances Liste A. 16
Perkussion (Drawbar Modus) 5. 2
Perkussion Lautstärke (Drawbar Modus) 5. 3
Pfeiltaster 12
Pitch (Sample Edit) 4. 8
Pitch (System) 9. 4
Pitch Bend 8
Pitch Bend Events 11. 29
Pitch Bender 1. 23
Pitch Envelope 1. 19
Pitch Shift 1. 25
Pitch Wheel (Grooves) 7. 13
Play Modus (Grooves) 7. 7
Play Taster 11. 3
Poly Priority 2. 4
Polyphoner Modus 1. 28
Port (Midi) 10. 2
Port Com Ch. (Midi) 10. 4
Portamento Modus 2. 3
Profx 1. 26
ProEfx Blockdiagramme A. 18
Program Change (User) 12. 5
Program Change Event 11. 30
Protection (Disk) 8. 8
Punch Modus (Sequenzer) 11. 7

Q

Quantize (Sequenzer) 11. 8
Quick Edit 1. 7
Quick Edit mit Schiebereglern 1. 8

R

Ramfile 8. 2
Ramfile (Erläuterung) 8. 2
Ramfile Directory (Inhaltsverzeichnis) 8. 2
Random (Arpeggiator) 6. 2
Random Pan 2. 7
Random pan 1. 28
Random Pitch 1. 28, 2. 3
Range 2. 5
Rate (Sample Edit) 4. 8
Re-Start (Portamento) 1. 23
Real (Grooves) 7. 6
Rechte Note mit Vorrang 1. 28
Record Modus Funktionen 11. 7
Record Taster 11. 2
Release 1. 9
Release Velocity 11. 27
Release-Datum (System) 9. 9
Repair Tool (Festplatte) 8. 9
Repeat (Arpeggiator) 6. 3
Replace Modus (Sequenzer) 11. 7

RESET (System) 9. 6
Resonance 1. 9, 1. 18
Restore 8. 9
Restore Taster (Drumkit Edit) 3. 6
Reverb 1. 25
Reverb (Drawbar Modus) 5. 4
Reverb / Profx Send (Drumkit Edit) 3. 3
Rives (Grooves) 7. 1
Rock (Drawbar Modus) 5. 3
ROM-Sounds Liste A. 2
Root Directory (Disk) 8. 6
Rotary (Drawbar Modus) 5. 4
Run on Rec 11. 9

S

Sample Dump Standard Protocol 4. 3
Sample End (Sample Edit) 4. 8
Sample List 4. 4
Sample Modus 4. 1
Sample Taster 4. 3
Sample Translator 4. 1, 4. 3
Samples editieren 4. 8
Save (Disk) 8. 2
Save All (Disk) 8. 3
Save Single (Disk) 8. 3
Schieberegler 13
Schieberegler (Grooves) 7. 13
Schieberegler Einstellungen (User) 12. 4
Schieberegler/Taster-Konfiguration 12. 2
Schreibschutz (Disk) 8. 8
SCSI 8. 1
Send 2. 8
Send (Effekt) 1. 26
Seq Menu (Midi) 10. 3
Sequencer (User) 12. 2
Sequenzer (intern) 11. 1
Setup Menu (Drawbar Modus) 5. 3
Share Master (Sequenzer) 11. 44
Share Slave (Sequenzer) 11. 44
Shift Events (Seq Edit) 11. 17
SHOW Taster 11. 34
Show Taster 11. 40
Shuffle (Grooves) 7. 9
Shuffle begrenzen 7. 10
Single Waveform 1. 15
Sleep Time (Festplatte) 8. 9
Slow/Fast (Drawbar Modus) 5. 2
Smooth (Drawbar Modus) 5. 2
Solo Taster 10
Song Edit Taster 11. 1
Song Wiedergabe/Edit Modus 11. 10
Song-Aufnahme (Grundlagen) 11. 2
Sound Familien 1. 2
Sound file(.WAV) 4. 3
Sound Modus 1. 2
Sound Taster 1. 2
Sound-Familien anwählen 1. 6
Sounds abspeichern 1. 11
Sounds ändern 1. 6
Sounds editieren 1. 6
Speed (Portamento) 1. 24
Spiegelpositionen 1. 12
Split Taster 2. 4
Start Sync (Grooves) 7. 6
Status-, Event-Typ 11. 25
Stereo-Panorama 1. 28
Stop Sync (Grooves) 7. 6
Stop Taster (Sequencer) 11. 5
Store Taster 1. 11
Stromversorgung einschalten 7
Sync Taster (Arpeggiator) 6. 4
Synth Menu (Midi) 10. 2
Sysex I.D # 10. 5
System 9. 1
System Exclusive 10. 5

T

Takte einfügen (Sequenzer Edit) 11. 21
Takte löschen (Sequenzer Edit) 11. 21
Tastenklick (Drawbar Modus) 5. 2
Taster-Einstellungen (User) 12. 5
Template (Grooves) 7. 4
Tempo (User) 12. 5
Tempo Rec (Sequenzer) 11. 9
Texteingabe 14
Ticks 2. 4, 11. 25
Time/Rate (Portamento) 1. 24
Top Taster (Notepad) 13. 2
Track kopieren 11. 14
Track quantisieren 11. 13
Transponieren des Instruments 9
Transponierung 9

Transponierung aufheben 9
Transpose (Arpeggiator) 6. 3
Transpose (Drawbar Modus) 5. 3
Transpose (Drumkit Edit) 3. 3
Tremolo 1. 20
Trigger (Grooves) 7. 6
Tune (System) 9. 4
Tuning (Drumkit Edit) 3. 3
Tuning (Sample Edit) 4. 9
Tuning Presets (System) 9. 4
Type (User) 12. 6

U

Undo Menu (Sequenzer Edit) 11. 43
Undo Taster 11. 11
User Panel 12. 1
User Sound Speicherpositionen 1. 11
User Taster 12. 1
Utilities (Disk) 8. 8

V

Velocity 1. 24
Velocity Kurven 1. 24
Velocity (Arpeggiator) 6. 3
Velocity (Grooves) 7. 7
Velocity Switch 2. 6
Versions-Datum (System) 9. 9
Verstärkersystem anschließen 6
Vibrato 1. 10, 1. 20
View Taster (Notepad) 13. 1
Volume (Drumkit Edit) 3. 2
Volume (Sound Edit) 1. 17

W

Wahltaster (Performances) 2. 2
Wave 1. 14
Wave Menu 1. 15
Waveform 1. 17
Wet/Dry Mix Parameter 1. 26
Wheel-Konfiguration 8
Wiedergabe/Edit (Sample Modus) 4. 2

Z

Zweifache Wellenform 1. 15